DAGLI AUTORI DELLA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIÙ VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER STRATEGY

Speciale Giochi per il Mio Computer n° 11 - Gennaio 2008 - € 6,90

IMPERDIBILE! TUTTO SUGLI RTS IN 80 PAGINE!

IN ALLEGATO GIOCO COMPLETO

IL CAPOLAVORO COMMAND & CONQUER GENERALS

ALLA CARICA!

Passato, presente e futuro della strategia in tempo reale



Sprea Editori ITALY

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER STRATEGY

WWW.GAMESRADAR.IT

SPECIALE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°11 - GENNAIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo
ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Glitch S.N.C.
www.glitch-visual.com

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola Eraldi



Sprea Editori S.p.A.
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel. (+39) 02 92432 - Fax (+39) 02 926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ARRETRATI
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail
arretrati@sprea.it o al fax **02.92432356**

STAMPA
Mazzucchelli S.P.A. - Seriate (BG)

CARTA
Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE
M-Dis distribuzione S.p.A. - Milano

SPECIALE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione registrata
al Tribunale di Milano il 22/11/2004 al numero 823
Una copia euro 6,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

STRATEGHI PER GIOCO

Solo un anno fa, è arrivato nelle edicole di tutta Italia lo speciale "Strategy" di GMC. Il successo riscosso da questa pubblicazione ci ha spinto a tornare in edicola, stavolta con uno speciale dedicato esclusivamente ai giochi di strategia in tempo reale.

Senza dubbio, quello degli strategici è uno dei generi più apprezzati dai giocatori per PC e, almeno per il momento, rimane quasi esclusivo di questa piattaforma, dato che i wargame apparsi su console, spesso, si sono rivelati deludenti, almeno per i veri appassionati di questo stile di gioco. Mouse e tastiera difficilmente verranno rimpiazzati dal joypad!

Un universo multiforme, quello degli RTS su computer, che va dai giochi fantasy ispirati alla saga tolkieniana a quelli ambientati nella Storia vera, dai fantascientifici mondi del futuro alle battaglie di Napoleone o Cesare.

Nelle prossime 80 pagine troverete condensata la storia degli RTS, in modo che chi si sia affacciato su questo mondo da qualche anno possa sapere cosa "è venuto prima" e recuperare un grande classico del passato (spesso senza spendere molti soldi), magari in grado di garantire ore di divertimento pur se con un motore grafico superato – cosa che difficilmente spaventa gli appassionati di strategici.

Oltre agli speciali "tematici" su RTS storici, fantasy e fantascientifici, troverete pagine dedicate alle saghe più importanti di questo genere, ovvero *Warcraft/Starcraft*, *Command & Conquer* e *Age of Empires*, con parecchi spunti per titoli meno noti, giochi resi "liberi" e scaricabili gratuitamente da Internet, notizie su libri dedicati ai titoli di successo, i wargame e i giochi da tavolo che spesso hanno ispirato degli RTS e molto altro – senza dimenticare il gioco completo allegato, dato che questa è la prima rivista in Italia a uscire con un episodio della prestigiosa saga di *Command & Conquer*!

Paolo Paglianti

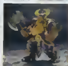
COMMAND & CONQUER GENERALS

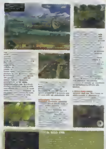
PAGINA 4

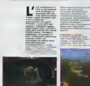
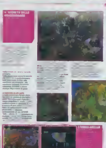
GUIDA AL GIOCO COMPLETO!


L'immagine di copertina, "Marat a Eylau", è di Giuseppe Rava.
www.g-rava.it





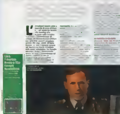



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER STRATEGY SOMMARIO















guida al GIOCO COMPLETO

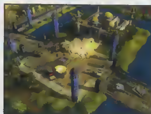
COMMAND & CONQUER GENERALS

Il mondo è in guerra, tanto per cambiare. Sono tre le potenze che si scontrano sullo scacchiere planetario, all'interno di uno scenario non troppo lontano da quello reale. Uno scenario nel quale i generali hanno un peso specifico molto elevato.

COME GIOCARE

Il modo più veloce per giocare a *Command & Conquer Generals* è quello d'inserire il CD 1 nel lettore e installare il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo" Installazione & disinstallazione". A questo punto, se avete la possibilità di collegarvi a Internet, vi consigliamo di scaricare la patch che aggiorna il gioco all'ultima versione seguendo le istruzioni del paragrafo "Applicare la patch". Fatto questo, inserite il CD1, necessario per l'avvio del gioco, e cliccate o sull'icona di *Command & Conquer Generals* presente sul desktop (oppure seguite il percorso **start>programmi>ea games>Command & Conquer Generals>Command & Conquer Generals**).

Il destino del mondo è, da sempre, governato dalle potenze egemoni di un'epoca. Ma se nell'antichità i conflitti si svolgevano in aree limitate, come nella Grecia di Atene e Sparta o persino nell'immenso impero romano, che nulla ha avuto a che fare con quanto avveniva contemporaneamente, per esempio, nelle Americhe, oggi gli eventi hanno una dimensione globale.
La classica farfalla cinese che sbatte le ali può scatenare un uragano sulle coste della California, come insegna la teoria del caos. Un esempio che ha qualcosa di profetico, soprattutto se lo colleghiamo a *Command & Conquer Generals*, gioco di strategia in tempo reale nel quale il dominio globale è conteso da due potenze mondiali che sono proprio la Cina e gli Stati Uniti, con il terzo incomodo rappresentato dai ELG, l'Esercito di Liberazione Globale, una sorta di oraganizzazione terroristica\ribelle che può essere in qualche modo associata allo spauracchio degli anni 2000, la terribile Al Quaeda.
Generals, quindi, ritrae una situazione non reale ma realistica, proiettando il giocatore in un futuro prossimo, quasi attuale, nel quale queste tre fazioni si affrontano tra di loro in una guerra senza quartiere.
Ciascuna di queste potenze ha caratteristiche uniche, che rendono il gioco differente a seconda della scelta dello schieramento. Gli americani, per esempio, sono fortissimi per quanto riguarda l'aviazione - un'arma davvero letale - ma non sono particolarmente efficaci, stranamente, nel campo dei mezzi terrestri. I cinesi, invece, sono l'esatto contrario: deboli nell'aria ma molto ben dotati, sia dal punto di vista della potenza di fuoco che della velocità, per quanto riguarda i veicoli blindati. La ELG, come detto, è strutturata in maniera differente rispetto alle altre due fazioni. Può contare, infatti, su attacchi rapidi e letali, al termine dei quali i suoi uomini spariscono nel nulla, e su un arsenale di armi chimiche dall'impatto devastante. A ciascuno la propria scelta, quindi.
Gli appassionati di RTS e di questa popolare serie, di cui parliamo ampiamente nelle pagine di questa rivista, troveranno molti elementi classici di questo genere. Non solo la gestione delle armate, che devono essere create e controllate personalmente dal giocatore, ma anche un'oculata organizzazione e pianificazione delle risorse, che sono la base sulla quale fondare il proprio esercito. Senza sufficiente energia, non c'è armata che può funzionare.
Infine, ma non certo per importanza, va sottolineato il ruolo dei generali e - in... generale - quello dell'evoluzione delle proprie truppe. Grazie alla crescita dei propri ufficiali principali, da una a cinque stellette, si possono acquistare mano a mano nuove capacità.
Una buona Intelligenza Artificiale rende *Generals* estremamente coinvolgente dal punto di vista della sfida. Una volta che avrete completato tutte le missioni disponibili, comunque, potrete combattere contro altri utenti via Internet, appoggiandovi alla folta comunità di appassionati online tuttora vivace.



Installazione e disinstallazione

Per installare *Commond & Conquer Generols*, inserite il CD1 nel lettore e aspettare che appaia la schermata dell'autoplay, sulla quale dovrete cliccare su Install. Nel caso ciò non dovesse accadere, cliccate sull'icona del lettore sul desktop oppure in risorse del computer, oppure **esplorate** il CD con il tasto destro del mouse e cliccate due volte sul file **setup.exe**.
Cliccate su **Next** per accettare il contratto, quindi inserite il **codice d'installazione** che trovate sulla busta del CD numero 1. Nel caso non fosse riportato o fosse parzialmente illeggibile, potete utilizzare quello riportato in questa guida nel paragrafo "Il codice d'installazione". Cliccate quindi su **yes** per accettare i termini del servizio EA, quindi selezionate la cartella nella quale volete installare il gioco (quella predefinita è **c:\programmi\Command & Conquer Generals**, ma potete cambiarla cliccando su **Browse**) e cliccate tre volte su **Next** per iniziare la copia dei file (prima potete decidere se creare una scorciatoia sul desktop). Quando richiesto, inserite il CD numero 2 per proseguire l'installazione. Al termine dell'installazione, vi verrà chiesto se desiderate registrare il gioco presso i server EA. Per farlo, cliccate su **Register Now**. Infine, decidete se avviare subito il gioco o meno.
Per disinstallare il gioco, andate nel **menu start>pannello di controllo>installazione applicazioni** e cercate nell'elenco dei programmi *Commond & Conquer Generols*. Selezionate l'opzione remove e cliccate su **Next** per avviare il processo di disinstallazione, seguendo le istruzioni che appariranno a video. Alcune cartelle andranno comunque cancellate manualmente. Nel caso riscontriate dei problemi con il gioco, prima di reinstallarlo provate a seguire lo stesso percorso spuntando l'opzione **Repair**.

Il codice d'installazione

Nel caso la copertina del CD1 non riportasse il codice d'installazione o ne riportasse uno illeggibile, potete utilizzare quello riportato in questo paragrafo. Potete anche contattare l'assistenza tecnica all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**.

4820-8895702-1002211-5019

Giocare con Windows Vista



Per giocare a *Command & Conquer Generols* con il nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista è necessario avviarlo in modalità compatibile con Windows XP. Per farlo, cercate il file eseguibile del gioco generals.exe (il cui percorso predefinito è **C:\Program Files\EA Games\Command and Conquer Generals**, ma potrebbe trovarsi in una posizione differente nel caso aveste scelto una cartella d'installazione diversa), cliccate su di esso con il tasto destro e selezionate l'opzione **proprietà**. Nella finestra di dialogo che apparirà, selezionate nella parte superiore il menu Compatibilità e spuntate la voce Esegui il programma in modalità compatibilità per e selezionate nel menu a tendina il sistema operativo Windows XP (Service Pack 2). A questo punto, cliccate su **ok** per far sì che il gioco si avvii senza problemi attraverso la normale procedura.

Applicare la patch

Per aggiornare *Commond & Conquer: Generols* alla versione 1.08 dovete scaricare la patch dal sito ufficiale di GMC all'indirizzo **http://gamesradar.futuregamer.it/generals**. Una volta che avrete scaricato il file sul vostro hard disk, cliccate su di esso due volte per avviare il processo di applicazione della patch.


Le forze dell'ELG devono spesso affrontare a piedi le truppe corazzate avversarie.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi per giocare a *Commond & Conquer Generols* sono abbastanza bassi. Bastano, infatti, una CPU a 800 MHz con 128 MB RAM, una scheda 3D da 32 MB compatibile DirectX, una scheda audio compatibile DirectX, un lettore CD-ROM 8x, 1,8 GB di spazio libero su disco fisso per l'installazione e un sistema operativo tra Windows 98, ME, 2000, XP e Vista. Per giocare su quest'ultimo sistema, è necessario attivare la compatibilità con Window XP come descritto nel paragrafo Giocare con Vista. Per giocare al massimo, invece, vi serviranno un processore a 1,8 GHz con 256 MB RAM e una scheda 3D da 128 MB compatibile con DirectX.
La configurazione minima, unita a una connessione Internet via modem, permette di disputare schermaglie online tra due giocatori. Per giocare con un numero di utenti tra 3 e 8, invece, è necessario avere un PC dotato dei requisiti consigliati, cui va aggiunta una connessione ADSL. Per giocare non è richiesto alcun codice, ma è necessario che ciascun giocatore abbia una copia originale del gioco aggiornata all'ultima versione. Infine, segnaliamo che gli utenti Fastweb potrebbero avere dei problemi a fare da host alle partite. Per saperne di più, consultate il paragrafo Giocare in multigiocatore.

Consigli generali



Soldi, soldi, soldi: fate molta attenzione allo stato delle vostre finanze, perché sono fondamentali non solo per costruire nuove armate ma anche per farle funzionare correttamente. Nel caso il vostro generatore di energia si trovasse deficitario dal punto di vista del rifornimento, infatti, le vostre strutture comincerebbero mano a mano a smettere di funzionare, a partire dall'importantissimo radar.
Mani sulle strutture: come al solito, sul terreno sono presenti delle strutture produttive o operative che possono essere sia distrutte sia conquistate. Chiaramente, la fazione che dovesse entrarne in possesso potrà utilizzarle a proprio piacimento.
L'esperienza conta: le unità combattenti guadagnano esperienza mano a mano che eliminano unità nemiche sullo scacchiere. Una volta che raggiungono un nuovo livello, ottengono una mostrina d'oro. Una mostrina (Veterano) garantisce una migliore capacità di mira. Due (Elite) permettono loro di guarirsi autonomamente. Tre bande (Eroe) aumentano la capacità di danneggiamento.
La mappa nera: all'inizio, la mappa non sarà completamente visibile. Molto dello scenario, infatti, sarà completamente nero e verrà svelato agli occhi del giocatore solo una volta che una sua unità comincerà a esplorarlo. Attenzione, però: le aree esplorate che non rientreranno più nel campo visuale di una propria armata verranno coperte dalla cosiddetta "nebbia di gioco" ("fog of war"), che permetterà di vedere il terreno ma non gli spostamenti su di esso di eventuali unità nemiche.
Lo scopo di un'unità: le azioni principali sono essenzialmente due. La prima è quella di attaccare il nemico. Basta muovere un'armata verso un obiettivo sensibile e questa lo attaccherà automaticamente, lasciando comunque al giocatore la possibilità di attivare armi secondarie o speciali. La seconda funzione è quella di guardia, utile quando si vogliono lasciare delle unità di pattuglia in un'area cruciale, come può essere per esempio una struttura.
Super-armi: ogni fazione ha una super arma e ciascuna di esse ha un tempo di ricarica. Una volta che l'azione dell'arma arriva a zero, incomincia la fase di ricarica.
Curarsi: le unità danneggiate possono ripristinare il proprio stato di salute barricandosi all'interno di una struttura fissa, come per esempio aeroporti o fabbriche d'armi. Pensateci, quando la barra di energia di una vostra armata sta per esaurirsi.

MANUALE E TUTORIAL

Il **manuale** è presente sul CD di gioco in formato pdf e completamente in italiano. Per aprirlo, seguite il percorso **D:\Euro Docs\Italiano\Docs** (dove D è la lettera che identifica il vostro lettore CD). Inoltre, lo potete scaricare da internet all'indirizzo **http://gamesradar.futuregamer.it/generals**. Il nostro consiglio, inoltre, è di completare il **tutorial** del gioco, che permette d'impratichirsi con la maggior parte dei comandi. Per avviarlo, selezionate il menu **solo player** quindi l'opzione **training**.

Le tre fazioni

Come già anticipato, sono tre gli eserciti che si affrontano nello scenario di *Generals*, ciascuno con le proprie caratteristiche e con una propria serie di missioni da affrontare nel corso del gioco. Vediamole rapidamente su quali forze si può contare a seconda del versante prescelto, andremo poi ad analizzarle meglio in seguito.

Stati Uniti
L'esercito americano rappresenta la scelta più versatile e più avanzata dal punto di vista tecnologico. È senza dubbio impareggiabile per quanto riguarda la potenza aerea e la versatilità dei mezzi previsti. Tuttavia, a causa della lentezza dell'economia statunitense, il costo di ogni singola unità è decisamente elevato, il che significa che per mantenere efficiente il vostro esercito dovrete spendere una barca di soldi.

Cina
I cinesi sono dotati di forza bruta e d'impatto devastante sul campo di battaglia, anche perché le loro unità possono essere prodotte in grande quantità con un numero limitato di risorse. Deboli dal punto di vista aeronautico, sono invece superiori per quanto riguarda le truppe di terra. Peccato che le loro unità siano lente, con limitazioni alla capacità di esplorazione e una velocità sempre inferiore a quelle degli eserciti rivali.

Esercito di Liberazione Globale
L'esercito terroristico può contare su una grande capacità di produrre denaro, grazie anche alla possibilità di riutilizzare quanto lasciato dai propri bersagli sul campo di battaglia. Hanno un vasto arsenale fatto di armi chimiche e batteriologiche, di attacchi suicida, di spie invisibili che si possono infiltrare nel campo di battaglia, ma sono completamente sprovvisti di forza aerea e non possono contare un unità particolarmente potenti, almeno all'inizio.



Gli aerei degli Stati Uniti non hanno rivali come numero e capacità di fuoco.

L'interfaccia di gioco

Il sistema di controllo di *Command & Conquer Generals* è abbastanza intuitivo e simile a quelle di tanti altri RTS. Vediamo in breve tutto quello che si può tenere sottocontrollo sullo schermo attraverso i tasti presenti nell'interfaccia.



1) Qua trovate indicato il tipo di unità che state producendo con costi, pregi e difetti.
2) Fate attenzione alle mostrine sulle vostre unità, perché rappresentano l'esperienza.
3) Le Caserme, nel caso degli Stati Uniti, addestrano (ossia producono) i Ranger. Potete stabilire il punto di estrazione di ciascuna unità, ovvero dove andranno a posizionarsi una volta completate.
4) Ogni volta che selezionerete un'unità o un edificio, in questa zona apparirà ciò che potrete fare con esso.
5) Le vostre unità attaccheranno automaticamente i nemici nel loro raggio d'azione.
6) Le strutture nemiche possono essere conquistate.
7) Quando si produce qualcosa, qua appare il livello di avanzamento.
8) Cliccando sulle stellette attiverete la schermata dei generali.

I comandi da tastiera

Command & Conquer Generals si gestisce abbastanza facilmente utilizzando le icone che vedete nella schermata dell'interfaccia qua sopra. Ciononostante, ci sono dei comodi comandi da tastiera che vale la pena di utilizzare per gestire la meglio certe situazioni. Per esempio, è possibile selezionare delle unità e premere il tasto **A** per farle muovere e attaccare qualsiasi cosa sia alla loro portata. Se invece volete obbligarle a sparare contro un bersaglio, selezionatele, tenete premuto **CTRL** e quindi cliccate sul bersaglio stesso. Per impostare un'unità in posizione di guardia, selezionatela e premete **G** (apparirà anche il raggio del pattugliamento).
Molto importanti sono i comandi per i gruppi. Per impostarne uno, selezionate delle unità e poi premete **CTRL+un numero** a piacere. Quando vorrete selezionare quel gruppo, vi basterà premere nuovamente lo stesso tasto. Se invece volete impostare una formazione per le unità, disponetele nello scenario nel modo che desiderate, quindi premete **CTRL+F**. Si muoveranno sempre così, a meno che non premiate nuovamente la stessa combinazione. Se volete invece impostare un percorso di rotta basato su checkpoint, selezionate le unità, quindi tenete premuto **Alt** e cliccate sullo scenario per stabilire i vari punti. Esistono anche altri comandi a tastiera, di minore importanza, che potete riconsoscere attraverso la lettera evidenziata nel nome del comando stesso.

Gli eserciti

GIOCARE DA SOLI

Le modalità di gioco in singolo sostanzialmente sono quattro. Potrete trovare, infatti, tre campagne militari differenti, una per ciascun esercito in gioco, cui si aggiunge la modalità Schermaglia, grazie alla quale dare vita a partite "amichevoli".

Vediamo nel dettaglio su quali unità, di fanteria, blindate o aree, può contare ciascun esercito. Ciascuna di essa può essere fatta crescere nel corso delle missioni e può contare su una vasta serie di upgrade, a seconda della tipologia, da scoprire e sfruttare mano a mano.

STATI UNITI

UNITÀ DI FANTERIA

Ranger: sono l'unità di fanteria base dell'esercito americano e sono di gran lunga la migliore unità base del gioco. Con il giusto allenamento, possono imparare a far saltare gli edifici nemici con l'uso del Flash Bang.
Antimissile: sono la seconda unità di fanteria e sono molto efficaci contro i blindati, grazie al loro mirino laser.
Pilota: sono unità di veterani in grado di trasferire la propria esperienza da un veicolo all'altro, qualora il nemico lo distruggesse.
Esploratore: o meglio "cecchino". Armato di fucile di precisione e adeguatamente posizionato è letale contro la fanteria nemica.
Col. Burton: può contare sulla capacità d'infiltrarsi tra le linee nemiche, ma viene scoperto quando usa un'arma da fuoco o un esplosivo. Con il coltello, invece, riesce a procedere in maniera stealth. Versatile ed efficace.

UNITÀ BLINDATE

Noto: le unità blindote possono contore su un drone di supporto, eccezion fotto per il bulldozer. Il drone non solo ottocco il nemico, mo funge do bersoglio per i colpi ovversori e può riporore l'unità principole.
Bulldozer: non hanno ruolo nel combattimento, ma sono essenziali per costruire gli edifici e rimuovere mine e trappole.
Carro Crusader: è il carro armato base e riesce a infliggere tanto danno quanto ne procura. Impiegato in formazioni di ampio numero è assolutamente letale.
Humvee: è molto veloce e può trasportare cinque unità di fanteria al suo interno, le quali possono sparare assieme alla torretta sul tetto. Equipaggiato con i missili TOW è efficace anche contro i blindati.
Ambulanze: curano i soldati e bonificano le aree colpite da agenti chimici. Non sono utilissime, perché Humvee e baracche espletano gli stessi compiti.
Tomahawk Missile: è l'unità base di artiglieria. Devastante, grazie al suo razzo, va protetta dagli attacchi nemici perché è molto vulnerabile.
Carro Paladin: superiore al Crusader in tutto, può accecare la fanteria nemica con il suo laser e mirare con grande precisione. Non è efficace contro i velivoli.

UNITÀ AEREE

Chinhook: sono gli elicotteri da trasporto dell'esercito USA. Costosi ma utili, sono in grado di ospitare ben 8 unità di fanteria e di farle scendere all'interno di un edificio incolumi.
Caccia Raptor: è l'unità principale dell'aviazione americana e, grazie ai suoi quattro razzi, è in grado di difendere e attaccare con la stessa efficacia.
Comanche: gli elicotteri sono unità molto versatili, grazie alla libertà di movimento, alla mitragliatrice e ai suoi quattro missili installati a bordo.
Bombardiere Aurora: bastano due o tre passaggi di questi bestioni per distruggere qualsiasi postazione nemica, ma contro le unità di terra non sono altrettanto precisi.
Caccia Stealth: invisibile e letale, è l'ideale per attaccare le strutture di difesa nemiche. Peccato che per essere utilizzato serva l'apposita abilità di un generale.



CINA

Noto: Guordie Rosse, Cocciotori di corri e corri Bottlemoster possono contore sull'Effetto Ordo e diventore oncora più efficoci quondo ottocconо in gruppi di olmeno cinque unità.

UNITÀ DI FANTERIA

Guardia Rossa: è l'unità di base della fanteria cinese. Efficace in gruppo, viene prodotta a coppie dalle baracche. Inoltre, qualsiasi lavoratore può essere converitito in Guardia Rossa, basta dargli un'arma.
Cacciatori di Carri: letali contro i lenti carri armati grazie ai loro RPG, possono contare anche su una carica di tritolo in grado di distruggere sia un blindato sia un edificio.
Hacker: grazie ai loro computer portatili sono in grado sia di rubare soldi dalla Rete sia disabilitare le difese degli edifici. Non sono dotati di grandi difese.
Loto Nero: è l'eroe cinese. Grazie alla sua strepitosa capacità informatica è in grado di rubare fino a 1000 $ dai conti dei nemici, di conquistare strutture anche dalla distanza e di mettere temporaneamente fuori uso i carri avversari. Si muove sotto copertura, ma diventa visibile non appena usa i suoi aggeggi, per cui va tenuta sotto scorta.



UNITÀ BLINDATE

Bulldozer: come quello americano, il bulldozer cinese può costruire edifici e sminare aree.
Camion dei rifornimenti: viene utilizzato per trasportare i rifornimenti. Ne bastano un paio per ogni centro di raccolta.
Carro Battlemaster: la cellula fondamentale dei reparti corazzati cinesi, è economico e versatile. Temibile in gruppo, può contare su upgrade a base di proiettili all'uranio.
Carro Gattling: questo carro leggero, armato di una letale mitragliatrice, è l'arma migliore contro fanteria e bersagli poco corazzati, compresi i velivoli.
Carro Dragon: in grado di snidare divisioni di fanteria dall'interno degli edifici nei quali si sono nascoste, questo blindato vanta una mira molto accurata e grazie al napalm, può creare muri di fiamme.
Carro Overlord: lento e macchinoso, questo enorme carro con due bocche di fuoco è ideale per attaccare delle strutture e può anche essere equipaggiato con armi extra.
Crawler: uno strumento eccezionale per trasportare truppe di fanteria (fino a 8) e scovare unità nemiche nascoste.
Cannone Inferno: lancia getti di napalm contro i propri nemici e risulta letale se utilizzato in gruppi.

Cannone Nucleare: l'arma di artiglieria più potente di tutto il gioco. Infligge danni enormi e grazie alle radiazioni continua a mietere vittime tra le truppe nemiche.



UNITÀ AREE

MIG: l'unica unità aerea cinese. Dotata di due missili, è efficace contro la fanteria e la contraerea. In gruppi di quattro può portare un attacco speciale.

ESERCITO DI LIBERAZIONE GLOBALE

Noto: quondo un blindoto viene distrutto, le unità Tecnico, Connone Quodruplo e corro Morouder possono utilizzorne i resti per oumentore il proprio livello e per potenziore le proprie copocità.

UNITÀ DI FANTERIA

Operaio: mentre gli altri eserciti hanno dei mezzi preposti alla costruzione delle strutture, l'ELG si deve accontentare di operai dotati di strumenti da lavoro. Sono anche in grado si disinnescare le bombe.
Ribelle: l'unità base della fanteria ELG non è molto ben equipaggiata ma può contare su upgrade di un certo livello che la rendono versatile.
Soldato RPG: un'ottima soluzione contro attacchi di blindati e aerei, grazie al loro razzo RPG ed eccellenti nella difesa delle strutture presidiate. Quando si completa un network di tunnel si ottengono anche due di queste unità.
Terrorista: un incubo, per la sua portentosa carica di C4, il suo costo irrisorio e la sua notevole velocità, soprattutto quando si mette alla guida di un autovettura.
Dirottatore: dei ladruncoli che rubano veicoli, spuntando rapidamente dalla folla in cui si erano nascosti. Inefficaci contro unità Elite o Eroe, contro cui nulla possono.
Jarmen Kell: un cecchino abilissimo in grado di prendere possesso, da solo, di interi palazzi e di eliminare, grazie al suo fucile, i piloti dei veicoli terrestri che, una volta abbandonati, verranno presi in consegna dall'ELG.
Folla inferocita: una forza inarrestabile, composta inizialmente da soli cinque uomini, che può essere utilizzata per attaccare postazioni nemiche, purché non siano difensive o dotate di cannoni Gattling. Letale quando dotata di armi da fuoco e granate.

UNITÀ BLINDATE

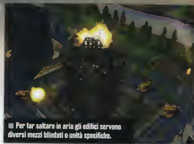
Carro radar: questo veicolo compensa la mancanza di radar nelle basi dell'ELG. Mobile e rapido, può anche scoprire nemici sotto copertura entro un breve raggio, ma va difeso attentamente.
Scorpion: dei pick-up male armati ma abbastanza veloci per le strategie mordi&fuggi, che vanno aggiornati il più presto possibile attraverso gli upgrade. Armati di missili o armi tossiche diventano più efficaci.
Tecnica: un altro mezzo rapido e veloce che può trasportare unità di fanteria senza però permettere loro di sparare dal suo interno. Ottima la capacità di migliorarsi raccogliendo i resti di altri blindati.
Cannone Quadruplo: dotato di un cannoncino a quattro bocche di fuoco, è efficace contro la fanteria e contro i bersagli aerei. È l'equivalente del cinese Gattling.
Contaminatore: gettando antrace sulle truppe nemiche, le contamina portandole alla morte anche all'interno di strutture presidiate. Funziona anche da fermo, per cui è valido in difesa.
Buggy lanciarazzi: rapide e potenti, grazie alla loro salva di missili a lungo raggio, questi veicoli hanno il grosso svantaggio di non essere particolarmente resistenti. Possono essere facilmente distrutte anche dalla fanteria.
Camion bomba: altro esempio di attacco suicida, è efficace anche contro le strutture e può rimanere invisibile fino all'ultimo. Grazie agli upgrade, può essere utilizzato con armi biologiche.
Lanciatore SCUD: è la migliore arma di artiglieria dell'ELG. Può lanciare missili più rapidamente di chiunque altro e lasciare dietro di sé una scia di antrace.
Carro Marauder: come arma finale non è che sia proprio devastante, ma ha un costo limitato, può potenziarsi grazie al materiale di altri blindati distrutti e può contare su numerosi upgrade all'antrace.







Gli edifici


Per far saltare in aria gli edifici servono diversi mezzi blindati o unità specifiche.

Le tre fazioni in lotta hanno la possibilità di costruire un certo numero di edifici. Alcuni sono comuni a tutte e tre, altri, invece, sono specifici di ciascun esercito. Tutti o quasi tutti possono essere dotati, nel corso del gioco, di alcuni upgrade che ne migliorano le capacità. Vediamoli insieme, divisi per fazione.

STATI UNITI

Centro di comando: è la base principale fornita sin dall'inizio di un radar che le permette di controllare la situazione nell'area circostante.
Reattore a fusione fredda: sono le unità di produzione energetica di base. Possono essere potenziate fino a raddoppiare la propria capacità produttiva. Sono molto importanti, perché permettono il funzionamento di tutte le altre strutture.
Caserma: producono i fanti, li guariscono e permettono loro di ottenere, con il tempo, la capacità di utilizzare le granate flash bang.
Centro rifornimenti: è una struttura che permette di gestire gli approvvigionamenti e il rifornimento alle truppe.
Fabbrica militare: un edificio nel queli si producono e riparano tutte le unità mobili.
Lanciatore Patriot: è la principale struttura difensiva di una base americana. Lancia salve di missili contro gli aerei e i razzi nemici, eliminandoli. Quando un'installazione individua una minaccia, quelle vicine provvedono all'attacco.
War factory: questa fabbrica si occupa della produzione di armate di ottima qualità, come i missili TOW e le sentinelle drone.
Aeroporto: nessun altra fazione può battere gli Stati Uniti dal punto di vista della potenza aerea. L'aeroporto permette la costruzione e la riparazione di quattro tipi di velivolo.
Centro strategico: questa struttura può servire a diversi scopi. Quando si subisce un bombardamento, sfrutta un cannone di artiglieria per ridurre al minimo i danni subiti. Sotto attacco di terra, invece, raddoppia le capacità di difesa delle armature delle proprie unità. In modalità caccia al nemico, invece, consente alle armate d'individuare le unità stealth e di migliorare il proprio raggio visivo. La capacità d'intelligence, invece, consente di vedere quanto stanno vedendo i propri avversari.
Zona dl lancio rifornimenti: questa costruzione permette di guadagnare una grande quantità di denaro in poco tempo. Sebbene pretenda molto dal punto di vista energetico, la spesa vale sempre l'impresa. Non è possibile che il nemico interrompa i decolli da e verso di esso perché avvengono in direzione del bordo sicuro della mappa.
Campo di detenzione: permette di attivare la funzione di Intelligence e ne può essere costruito solo uno per volta.
Cannone a particelle: l'arma speciale degli americani non è particolarmente potente, ma ha un basso tempo di ricarica che gioca a suo indiscusso vantaggio.

CINA

Centro di comando: a differenza di quello americano, non è inizialmente provvisto di radar, ma ne può essere installato uno in seguito.
Reattore nucleare: può produrre 10 unità energetiche per volta, cui se ne possono aggiungere altre 5 in sovraccarico. Attenzione, però, perché in questo modo si deteriora progressivamente e c'è il rischio di farlo saltare in aria. Quindi, se vi accorgete che vi serve più energia, cercate di produrne immediatamente uno nuovo.
Caserma: le baracche cinesi non solo producono fanti, ma anche spie che possono essere infiltrate nel campo nemico.
Bunker: è un'ottima struttura difensiva nella quale possono trovare spazio fino a cinque unità di fanteria. La condizione ideale è che al suo interno siano collocati dei tank hunter.
Centro rifornimenti: permette di creare i mezzi addetti alla produzione e può essere circondato da mine.
Cannon Gatling: altra struttura difensiva, è particolarmente efficace contro la fanteria e diventa letale quando associato a una Chain Gun.
Fabbrica militare: esattamente come quella americana, produce diversi tipi di unità sempre più potenti, ma il vantaggio




La Fabbrica miltare dei Cinesi, esattamente come in altre, produce diversi tipi di unità.





è che i cinesi passono produrre in quantità decisamente superiori.
Aeroporto: permette di gestire le poche unità aeree cinesi, come i Mig o gli elicottieri.
Centro di propaganda: serve unicamente a migliorare il morale delle truppe cinesi. Non molto, ma costa poco.
Diffusore: può guarire le truppe con il proprio influsso, ma non funziona molto bene. Migliora con i messaggi subliminali.
Missile nucleare: può lanciare missili in grado di distruggere completamente strutture con armatura media e danneggiare pesantemente quelle con armatura resistente. Si può migliorare con diversi upgrade.

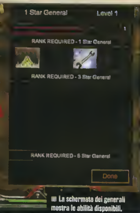
ESERCITO DI LIBERAZIONE GLOBALE

Premessa: le strutture della ELG sono molto particolari. Quando una viene distrutta, al suo posto resta un cratere protetto da un'armatura leggera. Se il cratere non viene distrutto, la struttura originale si ripristina autonomamente. Gli edifici della ELG non hanno bisogno di energia. Nel caso la ELG conquisti una centrale energetica nemica, questa aumenterà la velocità di produzione delle unità terroristiche.
Centro di comando: non ha un radar e non può averlo. In compenso, permette di produrre gli operai.
Caserma: producono e addestrano le unità di fanteria, che entrano in gioco con un morale in grado di renderle efficaci fin da subito.
Nucleo rifornimenti: è disponibile molto in fretta e permette di produrre operai.
Rete di tunnel: sin dall'inizio è dotata di una torretta di sentinella e di due guardie con RPG. Sono fino a otto le unità che vi passono entrare (dipende dalle dimensioni) e una volta all'interno possono sbucare da un'altra struttura simile in un altro punto dello scenario.
Postazione Stinger: simili ai Patriot ma molto più economici e senza bisogno di alcuna elettricità, questi missili sono alloggiati in postazioni per tre uomini con scarsa capacità difensiva. Inoltre, quando rileva una minaccia non allerta le strutture vicine.
Trafficante di armi: è costoso, ma permette di produrre numerosi mezzi blindati e persino di guarire le unità che vi si rifugiano.
Trappola demolitrice: è una trappola esplosiva che aspetta che le sue vittime le passino sopra per esplodere.
Palazzo: in sé non ha praticamente nessuna struttura difensiva, ma può ospitare fino a cinque unità di fanteria e può contare su numerosi upgrade.
Mercato nero: attraverso la vendita di oggetti può procurare entrate di denaro alla ELG.
SCUD Storm: consiste in nove missili SCUD lanciati contro un bersaglio. Non richiede energia ma molto spazio nel quale posizionare la batteria di lancio, ed è molto versatile.

ZOOM

Come in tanti altri RTS, la rotellina del mouse serve a gestire lo zoom dell'inquadratura sul campo di battaglia. È molto utile soprattutto quando si vogliono effettuare manovre con una specifica armata, magari dotata di capacità operative particolari.

Le capacità dei generali



La schermata dei generali mostra le abilità disponibili.

Quando si parla di generali, essenzialmente, si parla dei giocatori che controllano l'esercito, ossia voi o i vostri avversari. In *Commond & Conquer Generals* è molto importante la loro evoluzione, dato che grazie alla loro esperienza (che poi è la vostra) si possono attivare delle abilità particolari. L'esperienza aumenta ogniqualvolta una vostra unità distrugge un'armata nemica o una struttura. Più esperienza si acquista, più punti si accumulano. Questi possono essere spesi per attivare le abilità in vostro possesso.
Il livello di un generale, che può andare da 1 a 5, determina il tipo di abilità che si può utilizzare. Ecco di seguito quelle dei generali dei vari schieramenti.

Nota: l'abilità Riparazione d'emergenza è valida per i generali di tutti gli schieramenti e permette di riparare i veicoli in una certa area della mappa per un certo periodo, dopodiché diventa inefficace. Ci sono tre differenti livelli di riparazione possibile.

STATI UNITI

1 STELLA

Carro Paladin: permette di costruire il carro Paladin presso la fabbrica militare. Una buona idea vista la grande efficacia di questo carro armato.
Caccia Stealh: consente di costruire questo potente caccia all'interno dell'aeroporto. Da utilizzare solo se si tratta della soluzione migliore per completare la missione.
Drone spia: consente di costruire un drone che può effettuare manovre di spionaggio in territorio nemico. Non si tratta di un'abilità particolarmente utile, per la verità.

3 STELLE

Esploratore: permette di addestrare degli esploratori. Si tratta di una buona idea, dato che gli Esploratori sono molto meglio dei Ranger per difendere le proprie installazioni.
Paracadutisti: permette di lanciare dei paracadutisti in aiuto del propri soldati. Maggiore è il livello del generale, maggiore sarà il numero di parà.
A10: il classico attacco aereo su richiesta. Con tre attacchi si può danneggiare molto seriamente un struttura di grosse dimensioni. Il livello del generale determina quanti aerei si possono utilizzare in un attacco.
Bomba a benzina: sgancia un'enorme bomba a benzina sul bersaglio selezionato, causando una quantità ingente di danni.

CINA

1 STELLA

Addestramento Guardia Rossa: queste unità ricavano un grande vantaggio da questo tipo di abilità. Utile se impiegate spesso le Guardie Rosse.
Cannone nucleare: il cannone nucleare è la migliore arma di artiglieria del gioco. Spendete senza timore 1 punto per poterli costruire.
Addestramento artiglieria: se amate gli attacchi con l'artiglieria, si tratta di un punto ben speso, vista la grande qualità delle bocche di fuoco cinesi.

3 STELLE

Mine a frammentazione: come le normali mine, con la differenza che esplodono dovunque. Ottimo posizionarle nei pressi di una struttura.
Sbarramento d'artiglieria: impossibile da stoppare, questa abilità è in grado di bersagliare di cannonate una zona in maniera meno precisa di un attacco aereo, ma è assolutamente letale.
Attacco Monetario: permette di sottrarre del denaro dal centro di rifornimento nemico, ma dato che sia a portata di vista, si rivela di fatto un'abilità poco utile.

5 STELLE

Impulso EMP: questo impulso elettrico mette fuori uso qualsiasi dispositivo, comprese le strutture difensive. Utili per chi non ha forze d'artiglieria attive.

ESERCITO DI LIBERAZIONE GLOBALE

1 STELLA

Lanciatore SCUD: quando diventa disponibile, spendete assolutamente uno dei vostri punti per avere la possibilità di produrre questa unità.
Carro Marauder: anche questi carri sono da sbloccare il prima possibile, dato che sono più potenti degli Scorpions, sebbene gli SCUD siano molto più necessari.
Addestramento Tecnica: i Cannoni Quadrupli sono molto meglio delle Tecniche, anche di quelle già upgradate uscite dal trafficante d'armi, per cui lasciate perdere.

3 STELLE

Dirottatore: Jarmen Kell permette già di poter scippare i blindati alla fazione avversaria, per cui questa abilità non è particolarmente utile.
Imboscata ribelle: è il corrispettivo dei paracadutisti americani, anche se le unità a invadere lo scenario sono di meno. Avviene però quasi istantaneamente.
Taglia in denaro: un buon modo per recuperare denaro, dato che ogni unità nemica eliminata lascia sul campo di battaglia un po' di soldi da raccogliere.

5 STELLE

Bomba all'antrace: un sistema rapido e veloce per togliere di mezzo tutte le unità nemiche non particolarmente resistenti.

OCCHI SUL FORUM

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, facciamo riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troviamo una sezione dedicata al gioco completo, intitolata: **GMC – Gioco Completo Allegato**.

Giocare in multiplayer

Command & Conquer Generals permette di disputare furibonde e strategiche partite via Internet con un numero di giocatori che può arrivare fino a 8 (suddivisi in più squadre). Per farlo, cliccate sul menu multiplayer dalla schermata iniziale. Troverete due opzioni: online e network.

ONLINE

Cliccate sulla prima e il gioco cercherà degli aggiornamenti per verificare che la vostra sia l'ultima versione disponibile. Se avrete applicato la patch, non succederà nulla, altrimenti dovrete aspettare che il file venga scaricato e installato (sono circa 20 MB, per cui fate i vostri conti se non avete una connessione ADSL). A questo punto dovrete inserire i dati per creare il vostro account personale e avviare la connessione. Fate attenzione alle autorizzazioni che dovrete dare al firewall del vostro sistema operativo per evitare crash.
A questo punto potrete accedere al menu principale del multiplayer, una lobby in cui si troveranno tutti i giocatori connessi in quel momento. Potrete chattare, partecipare a una partita o crearne una voi stessi.
Nel caso partecipiate a una partita creata da qualcun altro e non aveste la mappa, la scaricherete automaticamente nel momento in cui verrà avviato il match. Ricordate che nelle partite in multiplayer potrete usare l'arma della diplomazia e che l'esperienza e le abilità dei generali evolvono in maniera differente (cioè illimitata).

NETWORK

Se sceglierete questa opzione avrete più o meno le stesse opzioni a disposizione, con la differenza che potrete giocare contro avversari presenti nella vostra rete domestica.



Nella lobby è possibile organizzare partite e chattare con gli altri utenti.



Nella schermata iniziale ci sono le diverse modalità di gioco.

PROBLEMI INASPETTATI?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista un CD funzionante. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC Strategia con un CD o il codice d'installazione danneggiato o illeggibile, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: **cd_gmc@sprea.it** e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, sinceratevi di aver letto attentamente la guida presente nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch. Inoltre, suggeriamo a chiunque riscontrasse anomalie, di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

QUANDO LA STRATEGIA DIVENTÒ REALE

Un tempo le uniche unità militari a muoversi in tempo reale sui monitor dei PC erano quelle di Wargame serissimi e astrusi. Poi accadde qualcosa, e il mondo dei giochi non fu più lo stesso. Oggi non passa mese senza che un nuovo "Strategico in Tempo Reale" approdi sugli scaffali. Come è iniziato tutto ciò? E perché questo genere, dopo quasi quindici anni, continua inossidabile a mietere successi e popolarità?

IL PAPÀ SCONOSCIUTO: HERZOG ZWEI

Un po' come quei pittori che hanno fatto la fame in vita, e i cui quadri valgono oggi milioni di euro, *Herzog Zwei* viene onorato come il "padre" dei moderni RTS, senza che, durante il suo periodo di vita commerciale, nessuno si accorgesse della sua importanza. Uscito per la console Sega Megadrive, riscosse ai suoi tempi un successo così scarso che alcune previste conversioni vennero annullate. Ci si domanda cosa sarebbe successo se...





Come il sistema solare nacque da una confusa massa di polveri e materiali, che con il tempo si coagulò nella nostra stella e nei suoi familiari pianeti, così i giochi di "strategia in tempo reale" per come li conosciamo oggi scaturirono dal fondersi e dai raffinarsi di idee e concetti un tempo sparsi in un vasto arco di titoli precursori. Fin dai tempi della prima generazione di console, quali l'Intellivision, erano apparsi titoli come *Utopia* o *Sea Battle*. Nel primo si gestivano le risorse di una nazione e si costruivano le unità militari necessarie per affrontare l'avversario – anche se non vi era un controllo diretto delle stesse; nel secondo ogni "ammiraglio" aveva a disposizione una flotta composta da unità di tipo diverso (portaerei, sottomarini, corazzate, trasporti...) che si muovevano in tempo reale in un mare costellato di isole – navigando e sparando con un sistema punta-e-clicca che oggi è divenuto lo standard del genere.

I PRIMI PASSI

Anche l'era dei primi computer a 8-bit (Commodore 64, ZX Spectrum, Atari ST...) e delle console di seconda generazione come il NES e il Sega Master System vide apparire giochi che contenevano alcune tra le idee che oggi diamo per scontate in un RTS: in *Legionnoire* di Chris



"Nel 1989 lo sviluppatore Techosoft pubblicò un RTS chiamato *Herzog Zwei*"

L'ANTENATO: CYTRON MASTERS

Gli "storici" del videogiochi più o meno concordano nell'assegnare la palma di "primo RTS" a *Cytron Master*, realizzato da Dani Bunten (che qualche anno più tardi sarebbe diventato famoso con *M.U.L.E.*) e pubblicato, nel 1982, da SSI. Due comandanti, ai lati opposti dello schermo, usavano l'energia prodotta da "generatori" come risorsa per produrre i "cytron" – robot da combattimento disponibili in cinque versioni.



Crawford (uno dei "padri" del "game designing"), scritto per la famiglia di computer Atari a 8-bit e pubblicato da Avalon Hill, si potevano comandare gruppi di unità, era necessario considerare l'effetto dei vari tipi di terreno sulla battaglia, e la lotta contro l'I.A. (che gestiva orde barbariche contrapposte alle legioni romane guidate dal giocatore) era resa più difficile dal fatto che era necessario prendere decisioni – per l'appunto – in tempo reale.
In verità, diversi Wargame avevano già cercato di porre il giocatore in situazioni in cui era necessario reagire a eventi che si svolgevano senza interruzioni – e senza quindi il lusso di potersi prendere tutto il tempo necessario per pensare garantito dai sistemi di gioco a turni (un approccio che molti giochi di strategia realistici adottano ancora oggi). Lo stesso *Legionnaire* era basato su sul motore un gioco precedente di Crawford, *East Front*, dedicato al conflitto russo-tedesco del 1941-45, mentre mancava totalmente la parte gestionale di raccolta risorse e produzione di unità. Parallelamente, tali concetti venivano introdotti o elaborati in titoli come *Mega Lo Mania*, di Sensibile Software (sì, gli stessi di *Sensibile Soccer*) in cui si vide per la prima volta un "albero tecnologico" avere un impatto radicale sulla giocabilità: gli avversari dovevano infatti evolversi dall'Età della Pietra all'Era dell'informazione, e avevano accesso a truppe offensive e difensive diverse in base ai progressi scientifici conseguiti.

IL TEMPO REALE

Quando tutto questo vasto "brodo primordiale", venne infine colpito dal "fulmine" che diede vita agli RTS? Secondo alcuni, retrospettivamente, il primo verificarsi di tale evento epocale passò quasi inosservato. Nel 1989, infatti, lo sviluppatore Techosoft pubblicò per la console a 16-bit Sega Megadrive uno strategico in tempo reale chiamato *Herzog Zwei*. Ogni giocatore aveva a disposizione otto tipi diversi di unità, ma ne poteva controllare solo una: un robot il cui compito era spostarsi rapidamente per la mappa e "dare ordini" di combattimento alle forze alleate; tali istruzioni includevano "attitudini" oggi standard in molti RTS, come "vai a", "occupa", "pattugiia" e altre. Le risorse principali erano denaro (necessario per realizzare i programmi con cui si inviavano istruzioni alle truppe) e carburante (indispensabile sia per muovere il robot sia per spostare e combattere con le unità). Esse venivano fornite da avamposti situati sulla mappa, che dovevano dunque essere occupati e difesi.
Malgrado tutta la gestione del proprio esercito avvenisse attraverso un singolo, infaticabile mezzo meccanico, ogni contendente poteva schierare fino a 50 unità (anche se, superato un certo limite, il programma iniziava a rallentare) ed era quindi costretto a pianificare tatticamente le azioni di un intero esercito, bilanciando attentamente l'acquisto delle truppe, il costo degli ordini e la gestione del carburante. Possiamo oggi dire, ovviamente con







il senno di poi, che Technosoft aveva la mela d'oro a portata di mano. Ma *Herzog Zwei*, al tempo della sua uscita, fu un insuccesso di critica e commerciale. Forse era troppo innovativo per i suoi tempi, e non tutti i giocatori su console erano preparati a un genere che costringeva a pensare e pianificare su più livelli contemporaneamente, con l'aggiunta della pressione generata da un'azione che non si interrompeva mai.
Di fatto, *Herzog Zwei* divenne (sempre rigorosamente con il senno di poi), un titolo "cult", ancora oggi apprezzato da moltissimi giocatori, e regolarmente inserito nelle classifiche di "migliori giochi" o "giochi più influenti" di tutti i tempi.

COMMAND & CONQUER

Se *Dune II* è ricordato come il gioco che ha dato origine al "fenomeno RTS" è stata la serie *Command & Conquer* (e la sua guerra tra la "Global Defence Initiative" e la "Confraternita di Nod" per il controllo del prezioso "Tiberium" in un lugubre futuro) a dare l'affermazione definitiva al genere (Weswood, saggiamente, si "smarcò" dalla licenza di "Dune" e creò una propria ambientazione). Ne narriamo la storia a partire da pagina 64.





ARRIVA IL FULMINE

Nel 1992 Virgin interactive aveva acquistato i diritti della serie di romanzi "Dune", scritti da Frank Herbert. Al centro di questo popolare ciclo di fantascienza c'era la lotta tra varie fazioni per il controllo di Arrakis, un pianeta di desolati deserti e infestato da vermi di terrificanti dimensioni, ma anche l'unico luogo nell'universo ove fosse possibile mietere la "Spezia" - una droga che dava la possibilità di piegare il tempo e lo spazio, e di viaggiare nell'universo. Sicuramente un'ambientazione intrigante per una serie di giochii Virgin decise di sfruttarla affidando due titoli ben distinti a due sviluppatori diversi. Cryo Interactive realizzò *Dune*, un mix di avventura e strategia che, ironicamente, si rivelò essere un gioco assai buono e coinvolgente, capace di catturare alla perfezione lo spirito dei romanzi. Abbiamo usato la parola "ironicamente" perché nel frattempo una certa Westwood Studios (che si era fatta un nome, tra le altre cose, con giochi di ruolo come la serie *Eye of the Beholder* per SSI) aveva lavorato su un certo *Dune II*: un gioco di strategia in cui gli avversari, al comando di una delle tre fazioni che si disputavano il controllo di Arrakis, "raccoglievano la Spezia con speciali unità mietitrici, e usavano tale risorsa per costruire strutture, produrre altre unità ed evolversi tecnologicamente - il tutto con un'azione in tempo reale".
Se paragonassimo *Dune* di Cryo (che, vale la pena di dirlo, è uno dei giochi più belli mai prodotti per PC) a uno splendido panfilo, allora potremmo dire che *Dune II* fu la portaerei a propulsione nucleare che lo travolse. Di questo titolo, di cui parleremo diffusamente più avanti in questo speciale, possiamo dire che trasformò



"Come mai questo genere divenne da un giorno all'altro uno dei pilastri del videogioco su computer?"

L'RTS DIVENTA SPORT: STARCRAFT

Uscito nel 1998 e vagamente ispirato al gioco da tavolo "Warhammer 40.000" di Games Workshop (che, a sua volta, ha dato origine a un'ottima linea di RTS), *StarCraft* è, a tutti gli effetti, un titolo immortale, giocatissimo a tutt'oggi, e che in paesi come la Corea è assurto al livello di "sport nazionale", con tornei trasmessi e commentati in televisione. Ne parliamo da pagina 44 a pagina 55.



radicalmente il panorama e la concezione stessa di "videogioco per PC" che era esistita fino a quel momento, in un modo come solo Doom, in un genere del tutto diverso, riuscì a fare (uno sguardo alle date mostra come *Dune II* "esplose" tra la fine del 1992 e l'inizio del 1993, mentre Doom abbacinò tutti alla fine dello stesso anno – i giochi per PC non avrebbero mai più visto dodici mesi ricchi di eventi così influenti e significativi).
La domanda che, a questo punto, occorre porsi logicamente è "perché"? Come mai questo genere, superficialmente così astruso (come *Herzog Zwei* sembrava avere dimostrato solo tre anni prima) divenne da un giorno all'altro uno dei pilastri del videogioco su PC? Una delle risposte più semplici, ma probabilmente più vere, è che gli RTS incarnano due dei desideri ludici più profondi e più antichi nell'individuo.

IL NOSTRO PICCOLO IMPERO

Il primo è "comandare truppe in battaglia" (quello che da bambini ci porta a giocare con i soldatini). Si clicca su un piccolo carro armato, e questo si sposta dove vogliamo (crediamo che questa semplice azione ebbe, la prima volta che milioni di giocatori in tutto il mondo la compirono in *Dune II*, l'effetto che il Monolito Nero ha sulla scimmia in "2001: Odissea nello Spazio"); gli ordiniamo di attaccare un nemico, ed eccolo fare fuoco con il suo cannone – evento completo di esplosioni e fiammate; la collina nemica è circondata, e adesso i nostri marine caricano coraggiosamente come a Iwo Jima.
Tutto ciò senza la complessità inerente a un Wargame, ma anche, nella sua essenzialità, mantenendo integre le qualità che naturalmente associamo ai vari tipi di truppe e armamenti bellici.
In un RTS medievale, per esempio, scatenare una carica di cavalleria pesante contro una linea di contadini è un momento di pura catarsi: cavalli e acciaio contro gente spaurita e forconi; ma che accade se l'avversario decide di armarsi con delle picche? Cavalli impalati e cavalieri a terra. Il nemico si fortifica dietro le mura? Ecco avanzare catapulte (i cui colpi mandano in pezzi le fortificazioni con tanto di pietre che saltano in aria e omini che volano) e torri d'assedio cariche di fanteria pesante, mentre il difensore trarrà senza dubbio beneficio dai propri arcieri muniti di frecce incendiarie – che saettano come nubi di fuoco sorvolando paesaggi che ricordano i plastici con cui si ricostruivano un tempo le varie battaglie.





E le stesse emozioni possiamo provare con armi futuribili, o armate fantasy, dove l'appoggio aereo è di volta in volta garantito da jet con armi al plasma o da draghi capaci di soffiare acido (e dove le difese variano da missili con testata autocercante a maghi capaci di scagliare fulmini verso gli attaccanti alati).

SPAZIO ALLA FANTASIA

Il secondo desiderio ludico è l'essere sovrano di un impero (o quanto meno generale unico di una spedizione militare), del quale gestiamo il lavoro dei cittadini, la raccolta delle risorse, l'evoluzione tecnologica, e lo sviluppo delle città (o dei centri militari) – quest'ultima azione grazie all'impiego delle risorse non per costruire truppe, ma per edificare sulla mappa strutture che produrranno vari tipi di aiuto sociale, militare ed economico, oltre che permettere di "reclutare" unità più potenti.

È un aspetto, quello dell'edificazione delle strutture, non presente in tutti gli RTS, ma che non va comunque sottovalutato. Vi è una certa eleganza nel costruire una cittadella medievale, completa di fabbri, mulini, mura, torri e caserme – oppure una base militare fantascientifica, in cui generatori al plasma forniscono energia a strutture di vario tipo, da fragili collegamenti che vanno quindi difesi, richiedendo un'attenta pianificazione strategica di come la base viene costruita.

Tale eleganza, se il gioco è buono, deriva dal fatto che il giocatore, attraverso l'esperienza, si accorge di stare sempre più simulando, nella sua piccola realtà virtuale su PC, le logiche dell'evoluzione urbanistica in tempi di guerra. Per esempio, se appare ovvio rinchiudere fabbri, abitazioni e caserme all'interno di fortificazioni, con magari una rocca di protezione, lo stesso non può essere fatto per quelle attività che necessitano ai lavoratori di trovarsi "sul campo", come mulini e miniere. Ciò conduce alla necessità di valutare il modo migliore di posizionare fortificazioni d'appoggio, e alla creazione di unità di intervento mobile, capaci di fornire assistenza in punti distanti della mappa (magari con la costruzione di punti di reclutamento in prossimità delle aree economicamente sensibili).

Infine, proprio come nella realtà, in base alla propria inclinazione personale o al desiderio di sperimentare, il giocatore può tentare approcci "culturali" diversi alla gestione del suo impero.

Non essendoci, spesso, risorse per tutto, egli può, per esempio, decidere di puntare sulla crescita scientifica , e sulla realizzazione di poche unità di elevata qualità, oppure di rimanere indietro nella corsa tecnologica ma giocare su una strategia di produzione di massa – magari contando sul fatto che il nemico non potrà coprire adeguatamente ogni punto del suo impero con le ottime, ma magre, forze che ha a disposizione.

UN MONDO IN EVOLUZIONE

Quanto abbiamo detto era già possibile, come abbiamo visto, nei giochi a turni, ma il catalizzatore che Westwood e il suo fatale *Dune II* aggiunsero all'alchimia dei giochi di strategia fu l'immediatezza, ovvero, in termini rudimentali, il non dover aspettare il proprio turno per agire, in termini di verosimiglianza, una "migliore simulazione della realtà" (dove occorre decidere con gli eventi in costante evoluzione), e in termini di soddisfazione del giocatore, una forma di gratificazione istantanea ("decido questo e lo faccio"!) unita alla ricreazione di un mondo in movimento. Nelle parole di un appassionato "se *Civilization* può essere paragonato a una serie di foto e articoli sulla storia del mondo, allora *Age of Empires* ne è il film".

La struttura degli RTS non ha mancato di generare critiche. Tra queste, la più comune tra gli appassionati di strategia tradizionale, è che questo

UN PEZZO DI STORIA: AGE OF KINGS

Con *Age of Empires* Microsoft portò negli RTS l'amore per la Storia che aveva caratterizzato un classico come *Civilization*. Ma, a nostro avviso, è il secondo titolo della serie, *The Age of Kings* dedicato al Medioevo e uscito nel 1999, a essere l'espressione più compiuta di questa classica linea di giochi, nonché uno dei migliori RTS mai prodotti. Ne delineiamo l'evoluzione da pagina 56 a pagina 63.





genere non favorisce tanto la pianificazione strategica, quando la capacità di reazione da parte del giocatore.
Chi sa, letteralmente, "cliccare più in fretta" sulla mappa per posizionare strutture, ricercare tecnologie e muovere unità, molto probabilmente avrà un vantaggio decisivo anche sul migliore pianificatore – e mentre nella realtà la rapidità con cui si prendono decisioni e le si implementano è un fattore fondamentale nelle strategie politiche e militari, nulla, neppure le forme più estreme di guerra contemporanea, si muove con la rapidità con cui accadono gli eventi in un RTS.
La migliore prova è che esistono Wargame in tempo reale assolutamente realistici (al punto di essere utilizzati nelle accademie militari per addestrare i cadetti) come *Armored Task Force*, *Harpoon* o *Conquest of the Aegeon* capaci di simulare operazioni militari in scala 1:1 (ovvero dove un secondo simulato corrisponde proprio a un secondo reale), senza che il giocatore debba avere la rapidità di riflessi normalmente associata a uno sparatutto in prima persona come potrebbe essere *Quake*.

QUESTIONE DI REALISMO

Inoltre, osservano alcuni critici, non è vero che un RTS è più vicino alla realtà di un gioco a turni, almeno sotto un importante aspetto: le responsabilità del giocatore.
Nel modo reale nessuno comanda realmente tutto: alla pianificazione di una strategia generale segue una serie di ordini inviati a sottoposti, che si preoccuperanno di implementarla materialmente sul campo, mentre a altri organi governativi è affidata la gestione delle risorse umane, delle materie prime, dello sviluppo industriale e tecnologico, e così via.
In un gioco a turni, il fatto di avere il tempo che si desidera per completare la propria mossa permette al giocatore di indossare tutti questi "cappelli" uno dopo l'altro, magari pianificando un attacco militare, quindi controllando lo stato economico dell'impero, e cosi via. In un RTS, invece, tali "cappelli" vanno indossati contemporaneamente, dando un irrealistico vantaggio a quei giocatori, magari dotati di scarso talento tattico, ma favoriti dalla natura nella capacità di pensare a più cose contemporaneamente e nella prontezza di riflessi.
"Avete veramente mai visto un generale dover correre a costruire una nuova caserma e a ordinare agli scienziati di ricercare una nuova arma, mentre le sue truppe sono impegnate in due battaglie diverse su due fronti distanti tra loro?!" si lamentano alcuni appassionati di strategia.

"Quello degli RTS è un genere che, a quasi quindici anni dalla sua nascita, è ancora oggi in continua evoluzione"



Naturalmente i progettisti di RTS sono stati tra i primi ad accorgersi di queste problematiche, ed è questa la ragione per cui il genere è, a quasi quindici anni dalla sua nascita, ancora oggi in continua evoluzione, così da garantire esperienze che siano soddisfacenti per tutti in una grande varietà di scenari storici e fantastici.
Nel nostro speciale ripercorreremo, dunque, la storia di questo modo di giocare unico, esamineremo in maniera dettagliata l'evoluzione di alcune delle sue serie più famose e il perché hanno avuto un impatto cosi importante, vedremo nel frattempo come l'avvento di Internet ha cambiato il modo di sfidare giocatori di tutto il mondo a chi sa governare meglio i mille piccoli imperi su PC.
E cercheremo di darvi qualche consiglio su come iniziare, a quali generi avvicinarvi, e come giocare meglio le vostre partite. Sperando, come sempre, di aiutarvi ad apprezzare di più il vostro hobby e di farvi magari scoprire qualcosa di nuovo e interessante. Buona lettura!

Vincenzo Beretta



IN PRIMA LINEA: COMPANY OF HEROES

Già autrice di due ottimi titoli, *Homeworld* e la serie *Warhammer 40.000: Dawn of War*, Relic ha saputo porsi alla frontiera più avanzata degli RTS con *Company of Heroes* – un gioco ambientato nella Seconda Guerra Mondiale che unisce alle atmosfere di pellicole come "Salvate il Soldato Ryan" alcune meccaniche di gioco davvero innovative.



RISCRIVIAMO IL PASSATO

La Storia, quella con la "S" maiuscola, non può che essere una miniera di ispirazioni per i programmatori che vogliono creare degli RTS: dalle battaglie dell'antichità a quelle di Napoleone, da quelle della Seconda Guerra Mondiale ai giorni nostri, la Strategia e la Storia hanno in comune ben più delle iniziali.

Gli RTS "storici" usciti anche solo negli ultimi due anni sono davvero una moltitudine: tuttavia, tracciando un elenco ideale diviso per "epoche" storiche, e quindi partendo dall'antichità, siamo sicuri che *Rome: Total War* sia il punto di partenza perfetto. Il gioco di Creative Assembly è infatti uno dei migliori esempi di wargame su PC, dato che integra una sezione alla "Risiko", in cui dovrete conquistare il mondo conosciuto (Europa, Nord Africa e l'Asia più vicina) partendo da un piccolo villaggio sulle sponde del Tevere. In *Rome*, partirete controllando una delle tre fazioni romane: all'inizio, le altre due saranno vostre alleate, e arriveranno persino a aiutarvi nella vostra opera di conquista.

Quando però diventerete troppo potenti, saranno pronte ad azzannarvi alla gola! Questa struttura, unita al fatto che Roma stessa è tenuta da una quarta fazione che si preoccupa solo di rendere sempre più splendida l'Urbe, simula piuttosto bene il periodo delle guerre civili e dei Triumvirati, dove gli sforzi espansionistici di Roma erano affidati soprattutto a consoli e generali particolarmente intraprendenti.

Se la mappa - a turni - in stile Risiko vi permette di gestire un vero impero, dalle città di provincia alla costruzione e ai movimenti di enormi eserciti, le battaglie tattiche terrestri vengono gestite attraverso uno scontro completamente in 3D e in tempo reale. Tuttavia, non aspettatevi un combattimento come in *Warcraft III* o *Dawn of War*.

Qui i soldati sono divisi in unità e si muovono tutti assieme; inoltre, quando i due schieramenti impattano, non li vedrete combattere fino all'ultimo uomo - cosa che è successa ben poche volte, nella Storia vera. Piuttosto, uno dei due schieramenti inizierà a "indietreggiare" e poi si darà a una devastante fuga, rompendo le linee e quindi qualunque formazione marziale.

Il morale del nemico potrà essere messo alla prova anche con cariche sui fianchi, dove le formazioni sono più vulnerabili, oppure dal micidiale tiro dell'artiglieria.

Pochi gli RTS con battaglie navali: *Age of Empires*, *Empire Earth*, *Rise and Fall e Sparta*.



GUERRA TOTALE

A tutt'oggi, i giochi della serie *Total War* sono tra i pochi talmente realistici, al punto che se riuscite a mandare un'unità di cavalleria dietro le linee del nemico, vedrete darsi alla


Rise and Fall è un mix tra FPS e RTS. Giovanna d'Arco, a nostro avviso, è però più riuscito.

fuga le unità meno addestrate per lo shock di vedersi aggirate! La versione originale di *Rome* è quindi uno splendore; tuttavia, *Rome* è uno dei giochi più modificati della storia degli RTS, ed è disponibile una versione creata dai fan che lo rende ancora più realistico dal punto di vista militare e storico, ad esempio modificando la fazione egizia (che nella versione originale ha i carri di Ramsete, vissuto ben prima di Cesare!). *Total Realism*, che riporta però alcune parti del gioco in inglese, è disponibile gratuitamente sul sito **www. rometotalrealism.com**. Se a Cesare preferite Alessandro, esiste un mod semi-ufficiale che ripercorre la rapida ascesa del condottiero macedone: su una mappa molto diversa, che parte dalla Grecia e arriva fino all'India, dovrete prendere il controllo dell'Impero Persiano in un numero





determinato di turni. A differenza di *Rome*, in *Alexander* la vostra guerra dovrà essere fulminea, dato che avrete pochissimo tempo per raggiungere il cuore dell'Impero di Dario e annientarlo. Il mod costa circa 12 euro, ma li vale senza dubbio tutti.

ALESSANDRO E GLI ALTRI

Parlando di Alessandro, segnaliamo l'omonimo RTS di Ubisoft, molto più simile a un RTS "normale", diviso in missioni, in cui l'esercito di Alessandro deve conquistare delle mappe molto tradizionali, con strutture e risorse. Altro RTS "epico" è *Battle for Troy*, ma è davvero poco interessante. Di sicuro è più intrigante *Sparta*, recentemente arrivato nei negozi e nelle edicole da FX Interactive, in cui vengono proposte una serie di missioni ambientate nel



periodo classico – il gioco fa riferimento esplicito ai "300" delle Termopili. Sebbene l'I.A. non brilli per intraprendenza, è un titolo che potrebbe riservare parecchie sorprese ai fan di *Age of Empires*, specie se preferiscono un taglio più militare, e a soli 19,90 euro. FX Interactive non è nuova a questi RTS a basso costo, dato che in passato ci ha già deliziato con altri titoli non troppo profondi, ma piuttosto divertenti, come *Imperium* e il suo "seguito" *Civitas*, incentrati sulle guerre romane, in particolare su quelle puniche. Con un taglio (e un prezzo) diverso, *Rise and Fall* si proponeva di ripercorrere alcune "tappe" storiche dell'antichità, con missioni in cui era necessario controllare sia le truppe, come nella maggior parte degli RTS, sia i generali-eroi, capaci di incredibili massacri. Il risultato non è all'altezza delle promesse, ma potrebbe interessare ai giocatori più concentrati sul combattimento RTS che sulla storicità.

L'EPOCA DEGLI IMPERI

Tra la fine degli anni '90 e l'inizio del 2000 cominciò ad affermarsi un nuovo genere di RTS: quello a "tema storico". Non più lontani pianeti o foreste popolate da elfi, dunque, ma



NEL SELVAGGIO WEST

A metà tra il gioco d'azione e quello di strategia, *Desperados 2* è un discreto titolo se amate il West, in particolare quello "Spaghetti". In questo gioco, dovrete coordinare le azioni e gli attacchi di diversi personaggi, ognuno con le sue abilità e i suoi punti forti. Il primo *Desperados* era isometrico bidimensionale, mentre il secondo utilizza un'interfaccia in 3D che lo fa sembrare un FPS.



TOTAL WAR: ERA



Nella malaugurata ipotesi in cui vi siate persi i mitici primi episodi della serie *Total War*, sappiate che non c'è alcun problema. Creative Assembly e Sega hanno infatti creato una magnifica confezione dedicata proprio ai "collezionisti", nella quale sono presenti *Rome*, il primo *Medieval*, *Shogun* e le relative espansioni, oltre all'eccellente mod *Alexander*. Completano il tutto un CD con le musiche (alquanto marziali) e una valanga di materiali grafici per tutti i gusti. Il costo è di circa 66 euro.


Tra i pochi RTS dedicati al periodo napoleonico segnaliamo *Cossacks 2: Napoleonic Wars.*

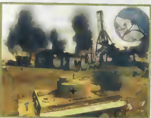
le vicende nell'arco della vita dell'uomo sulla Terra divenivano protagoniste delle contese in tempo reale. L'ispirazione per i più famosi di questi giochi fu, ironicamente, un titolo a turni: il leggendario *Civilization* di Sid Meier, che copriva la storia del mondo dall'età della pietra al prossimo futuro. Due società, Microsoft e Sierra, affrontarono questa difficile impresa in modi diversi. L'etichetta di Bill Gates produsse *Age of Empires* (tra i cui creativi si trovava proprio uno dei migliori progettisti di *Civilization:* Bruce Shelley), e decise di concentrare ogni titolo della saga su un determinato periodo storico: l'antichità per *AoE*, il Medioevo per *AoE 2* e l'età coloniale per il recente *AoE 3*. Ciò consentì una maggiore caratterizzazione delle epoche rappresentate. Sierra, con il suo *Empire Earth*, tentò invece il "colpo grosso", con un titolo che ambiva a ricostruire l'intera storia umana, dalle caverne ai robot da guerra. Il risultato fu che il primo titolo risultò un po' dispersivo; a ciò gli sviluppatori



tentarono di porre rimedio arricchendo la seconda puntata con dozzine di opzioni in più, e finendo però con l'esagerare in complessità. Il recente *Empire Earth 3*, pur continuando a portarci dalle clave alle armi nucleari, sembra avere cercato una via di mezzo tra questi due estremi; solo il tempo ci dirà se l'esperimento è riuscito.

I SECOLI BUI

Passando ai titoli ambientati esclusivamente nel Medioevo, non possiamo che far riferimento a *Medieval: Total War* e al suo "remake" *Medieval II*: il primo è ancora oggi considerato dai "fan sfegatati" della serie come il miglior *Total War*, soprattutto per il robusto comparto multiplayer. Sebbene lo apprezziamo enormemente, preferiamo però concentrarci sul secondo, che utilizza lo stesso motore di *Rome* (quindi con una



> **"*Medieval* è ancora oggi considerato dai fan sfegatati come il miglior *Total War*"**

mappa tridimensionale), nuove ruotine per l'I.A., nuove unità, e persino la possibilità di arrivare nelle Americhe. Possibilità che nell'espansione uscita a metà del 2007 sono state notevolmente ampliate: al contrario delle espansioni per i *Total War* precedenti, in cui la prospettiva veniva ribaltata, proponendo degli imperi sull'orlo della crisi e invasori alle porte (*Viking Invasion* per *Medieval*, *Barbarian Invasion* per *Rome*), in *Kingdoms* vengono proposti quattro splendidi scenari. Quello in Terra Santa (e come ricorderanno i fan, *Medieval* avrebbe dovuto chiamarsi *Crusader*), uno in Lituania con i temibili Teutonici, uno in Inghilterra tra vichinghi e sassoni, e l'ultimo proprio nel Nuovo Mondo, in cui le fazioni europee sono gli invasori. L'espansione ha peraltro introdotto la possibilità di giocare in multiplayer sullo stesso PC anche la porzione strategica, rendendo il gioco ancora più interessante: speriamo che presto qualcuno sviluppi un mod per giocare via LAN o Internet.

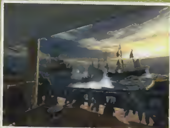
IL TEMPO PASSA

A proposito di Crociate, ricordiamo *Stronghold Crusader* (e in generale la





BATTAGLIE NAVALI DI EMPIRE: TOTAL WAR



È già stato annunciato il nuovo *Total War*, ovvero *Empire*, e sarà ambientato – finalmente – nel periodo napoleonico. In effetti, per il momento non è che sia trapelato molto dagli studi di Creative Assembly, che si sono limitati a rendere pubbliche solo delle magnifiche immagini delle battaglie navali. Infatti, la prima novità è che finalmente potremo combattere anche per mare, oltre che per terra – nei precedenti *Total War* gli scontri marittimi venivano decisi tramite risoluzione automatica del computer, che confrontava semplicemente i mezzi coinvolti.

serie degli *Stronghold*), incentrata sull'edificazione e la distruzione di enormi castelli. *Crusader* è particolarmente riuscito, cosa che ci fa piacere anche da un punto di vista storico, visto che le Crociate sono state segnate da assedi e controassedi particolarmente epici e significativi. Sempre nel Medioevo, anche se giapponese, è ambientato il primo *Total War, Shogun*. Si tratta di un titolo con qualche anno sulle spalle, ma rimane giocabile e divertente. Lo potete trovare nella "collection" *Total War: Eras* (che non include *Medieval 2*, ma *Alexander*). Per chi invece preferisce la strategia "costruttiva", citiamo *Medieval Lords: Build, Defend, Expand*. Non è eccezionale, anzi, è davvero carente proprio nella componente RTS. Tuttavia, è ora nella collana budget di EMC/Atari, quindi potrebbe valere la pena dargli un'occhiata. Segnaliamo velocemente qualche titolo che, pur non raggiungendo l'eccellenza, potrebbe interessare per l'ambientazione: *Robin Hood e la Leggenda di Sherwood* è ovviamente ambientato nel 1200 inglese, mentre un altro RTS creato per sfruttare un'onda cinematografica è *Highland Warriors*, in cui si prendono le parti dei guerrieri scozzesi. *Giovanna d'Arco*, invece, merita una menzione speciale per essere uno dei pochissimi



"connubi" riusciti tra FPS e RTS: il motore del gioco permette di muovere le truppe medioevali dell'eroina francese, e poi di "scendere in campo" a seminare distruzione e massacro. Seppur non splendido dal punto di vista grafico, è comunque un esperimento interessante.

IN EPOCA PIÙ RECENTE...
il periodo "moderno", in cui possiamo far rientrare (tirando un po' i margini storici) l'illuminismo, il periodo napoleonico, l'epoca coloniale, e le prime guerre moderne, come la guerra civile americana e la Grande Guerra) è un po' arido nel settore degli RTS. Questo perché probabilmente è il periodo preferito dagli "strateghi" a turni. E difatti esistono decine, se non centinaia, di titoli ispirati soprattutto alle gesta del Piccolo Corso e dei suoi contemporanei. Qualcosa, però, c'è: tralasciando il pessimo *War and Peace*, davvero bruttino, in *Imperial Glory* troviamo un "clone" napoleonico di *Total War*. in effetti, forse perché il titolo è dell'inglese Eidos, è più divertente giocare dalla parte di Sua Maestà. In ogni caso, *Imperial War* propone una mappa dell'Europa su cui spostare eserciti e diplomatici, con l'obiettivo di conquistare tutto il Vecchio Mondo, il Nord Africa e l'Asia vicina comprese. Purtroppo, le battaglie sono un po' il tallone d'Achille di questo altrimenti piacevole misto tra RTS tattico e turni strategico: infatti, non è possibile mettere in pausa durante le battaglie, che al momento dello scontro decisivo tendono a diventare delle grosse "ammucchiate" - cosa non



BROTHERS IN ARMS

Nato dalla collaborazione tra GearBox (autori - fra l'altro - del primo *Halo* per PC) e il colonnello John Antal, si tratta di uno degli FPS più tattici mai realizzati. Nel gioco, controllerete il vostro personaggio in prima persona, ma sarà essenziale impartire gli ordini giusti per far muovere le squadre del vostro plotone, inchiodare il nemico sotto una valanga di piombo, e prenderlo sul fianco dove non ha protezione. Nel seguito, è persino possibile controllare un carro armato. Consigliato a chi non smania l'assalto all'arma bianca!





L'espansione *Kingdoms* aggiunge quattro campagne a *Medieval 2: Total War*.

STRATEGIA CITTADINA

Non è esattamente un RTS, ma in questa rassegna abbiamo voluto includere un simulatore cittadino - in pratica, un gioco di strategia senza battaglie, ma focalizzato sulla gestione della città e gli edifici che la compongono. *City Life* prende il meglio dalla saga di *SimCity*, sempre la migliore, e aggiunge qualche piccola novità.



VERSIONE COLLECTOR'S ANCHE PER LA GUERRA FREDDA!

World in Conflict è arrivato nei negozi italiani anche in formato "Collector's", con una scatola speciale, contenente il gioco, un DVD con la storia del Muro di Berlino, un paio di cuffie con microfono e un pezzo del "muro" certificato originale! Il prezzo è di 54,99 euro.



troppo lontana dalla realtà, anche se questo rende molto meno divertente il gioco di per sé. Un altro titolo tutto dedicato a questo periodo è *Cossacks II – Napoleonic War* (e tutta la sua saga, comprese le espansioni, ora disponibili in un unico "pack"). Si tratta essenzialmente di gioco molto simile a *Age of Empires*, dal punto di vista tecnico, in cui l'accento è posto soprattutto sul sistema di controllo delle unità e il loro morale. In *Cossacks II* è presente una modalità "campagna" che permette di giocare su una mappa in stile "Risiko" (o forse dovremmo dire *Total War*) una guerra totale. Questa sezione è molto semplificata, al punto che non esistono combattimenti navali, e le unità "saltano" attraverso gli stretti (come in "Risiko"). Infine, è doveroso segnalare il già citato *Age of Empires 3*, che si concentra proprio sul periodo della nascita del Nuovo Mondo – l'ultima espansione si chiama *Warchiefs*, ed è tutta un programma! Lasciamo la descrizione più approfondita di questo titolo alla parte dello speciale dedicata alla saga di *Age of Empires*.

LE GRANDI GUERRE

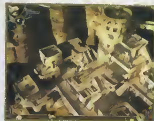
Passando a periodi più recenti, la Grande Guerra è invece quasi del tutto ignorata dai produttori di videogiochi, e in particolare di RTS. L'unica eccezione degna di nota – se escludiamo gli RTS che comprendono diversi periodi storici, come *Empire Earth* – è *La Grande Guerra 15-18*, un RTS senza lode e senza infamia ambientato in quei disastrosi anni. L'accento, in questo caso, è forzato soprattutto sul recupero, la gestione e l'impiego di ben sei risorse diverse, oltre che ovviamente sul combattimento terrestre e navale. Chi è interessato sappia che dovrebbe essere disponibile a un prezzo davvero stracciato. Al contrario, la Seconda Guerra Mondiale è semplicemente invasa da RTS di ogni tipo. Anche solo elencarli tutti "prenderebbe" pagine e pagine. Tra i grandi conflitti che hanno sconvolto la storia dell'uomo non ve ne è stato (ancora) uno più vasto e devastante della Seconda Guerra Mondiale. Un conflitto, come suggerisce il nome, a livello globale che coinvolse dozzine di nazioni, forze di cielo, terra e mare, e venne combattuto in pressoché qualunque tipo di clima e ambientazione geografica. Gli RTS non potevano, dunque, lasciarselo sfuggire. Gli RTS ambientati nel secondo, grande conflitto, non hanno la complessità e il realismo dei wargame, ma consentono comunque

COMBATTIMENTI RAVVICINATI MODERNI



Se siete impazziti per l'originale *Close Combat*, sappiate che Matrix ha appena pubblicato una nuova versione che – invece di essere ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale – riguarda ipotetici scenari contemporanei. Una delle novità è che è possibile giocare in 10 giocatori umani (via LAN o Internet), 5 per parte.







L'espansione *Opposing Fronts* di *Company of Heroes* aggiunge l'8 Armata e l'esercito tedesco.


I titoli a basso costo come *Civitas* non hanno nulla da invidiare a quelli a prezzo pieno.



"Codename: Panzers ci porta dalla Polonia alla Francia, dal Nord Africa all'Italia"

ai giocatori di apprezzare le differenze tra i mezzi impiegati nella guerra dalle varie nazioni, nonché le tattiche fondamentali, come gli sfondamenti corazzati, l'impiego dell'arma aerea e dell'artiglieria, i bombardamenti navali d'appoggio e così via. Tra i molti pubblicati segnaliamo la serie *Codenome: Panzers*, di CDV, che, con i suoi primi due titoli, ci porta dalla Polonia alla Francia, dal Nord Africa alla campagna d'Italia, con un discreto realismo sostenuto da campagne che ricostruiscono in modo narrativo e interessante le vicende storiche. Più varia è stata invece l'offerta della russa Nival Interactive (sempre distribuita da CDV) con il "rivale" *Blitzkrieg 1 & 2* (a sua volta "ispirato" a un altro famoso RTS bellico: *Sudden Strike*, della società cipriota Fireglow). L'enfasi, soprattutto nel primo gioco, era sul realismo (l'abbandono del quale nel "sequel" fece storcere il naso ai fan). Insieme a questi titoli e alle loro espansioni, Nival e la consociata C1 Company hanno inoltre pubblicato RTS incentrati su eventi più specifici della guerra, come *Stolingrod*, *Mission Borborosso* e *Kursk*.

MATRIX E RELIC

Gli appassionati di strategia però dovrebbero focalizzarsi su due titoli in particolare. Il primo è *Close Combot*, dal passato un po' tribolato, ma che sembra aver trovato un periodo di relativa tranquillità con l'ultima edizione, *Cross of Iron*. Uscito sotto diverse etichette tra cui Microsoft, alla fine è approdato a Matrix, software house specializzata in strategici D.O.C. che lo ha rimesso a nuovo con un'edizione rivista e corretta.
Oltre al single player, che di fatto è un RTS molto avanzato con controllo del morale, dei test di inchiodamento da fuoco nemico, e via dicendo, il meglio di sé lo dà online. La community dei giocatori è infatti




L'idea dei punti di controllo è stata utilizzata sia per *Company of Heroes* che per *Dawn of War*.

STRATEGIA SU CELLULARE GRAZIE A GLU MOBILE







GLU Mobile distribuisce in Italia la versione per cellulare di *Age of Empires*, che aveva già conosciuto una seconda giovinezza con una splendida versione per Game Boy, e quella davvero incedibile di *Medieval Total War*. Le versioni per cellulare non perdono nella "conversione" lo spirito del gioco originale, anche se ovviamente i programmatori hanno dovuto cambiare un po' le regole dei giochi. Se vi piacciono i titoli per cellulare, sempre di Glu, ci sono i due *Ancient Empires* - sono a turni, ma sono davvero divertenti!



MODIFICARE TOTAL WAR

La saga di *Total War* è sicuramente una di quelle più moddate in assoluto: esistono dei mod che migliorano il realismo (già descritti in queste pagine), mod per combattere la "Guerra dell'Anello", mod per il periodo napoleonico o per fazioni storiche non presenti nel gioco originale, come Sparta. In questo caso, Google o un altro buon motore di ricerca sono il punto migliore da cui iniziare. Vi segnaliamo comunque qualche sito:

http://lordz.thelordz.co.uk - I mod più completi per il periodo napoleonico.
http://lotrtw.com - Il mod sul "Signore degli Anelli".
www.rometotalrealism.com - Il mod per aumentare il realismo storico.

davvero inarrestabile, e per questa saga sono stati preparati scenari per moltissimi scontri della Seconda Guerra Mondiale. Il fatto che il gioco sia precisissimo e molto curato dal punto di vista della storicità è la classica ciliegina sulla torta. Per maggiori informazioni, **www.matrixgames.com**.

Il secondo titolo è l'RTS che – da solo – ha rivoluzionato più di tutti questo genere: creato da Relic, casa che avrete letto ben più di una volta quando chiuderete questo speciale, *Company of Heroes* è un gioco splendido, che qualunque giocatore su PC dovrebbe provare. In particolare gli appassionati di RTS, per cui potrebbe essere considerato il prima irraggiungibile Sacro Graal della perfezione. La campagna single player vi mette ai comandi dell'esercito USA, e dovrete affrontare una dozzina di bellissime e difficilissime missioni. Come in *Down of War* (creato dagli stessi autori, ovviamente) ogni mappa comprende diversi "punti strategici" da conquistare: in *Company of Heroes*, però, a ogni punto strategico corrisponde una "zona", che potrete conquistare con le vostre truppe. Ogni punto strategico consente quindi di controllare un'area, e questo è molto importante per creare





In CoH potrete attaccare attraverso muri e abitazioni, semplicemente abbattendoli.

una linea di approvvigionamento con la prima linea. Inoltre, alcuni punti garantiscono un bonus per il carburante o per le munizioni. Ovviamente, si tratta di una grossa approssimazione rispetto alla realtà, ma in termini di gioco il risultato è semplicemente eccezionale. Combattendo contro il PC o un amico, è possibile tagliare i collegamenti tra il quartier generale avversario e l'unico punto di approvvigionamento di carburante, lasciando il nemico senza la possibilità di costruire o riparare i carri. Inoltre, il "cap" (il limite di unità costruibili) è molto basso, e questo costringe il giocatore (specie quando combatte contro l'I.A., che dispone di risorse e "cap" normalmente più alti) a ragionare strategicamente. Le ambientazioni sono in 3D completamente "modificabile", quindi se dovete conquistare la piazza di un paesino francese in mano ai nazisti, nulla vi vieta di passare attraverso una casa sul fianco del nemico con il vostro Sherman. Recentemente, è uscita un altrettanto splendida espansione, *Opposing Fronts*, che però è afflitta da numerosi bug. Le patch non hanno tardato ad arrivare, e ora la situazione sembra molto più tranquilla. Se però decidete di comprare questa espansione (che peraltro non richiede il gioco originale, almeno per il single player), preparatevi a combattere con qualche bug, e a dovervi registrare su Internet. L'espansione comprende due nuovi eserciti, ciascuno con una campagna di una mezza dozzina di missioni: l'Ottava Armata (in Normandia) e i reparti motorizzati tedeschi.

I GIORNI NOSTRI, O QUASI

Passando al periodo più recente, notiamo un altro "gap" che salta la prima parte della Guerra Fredda. Tuttavia, l'RTS "rivelazione" del 2007, *World in Conflict*, cura la lacuna con uno scenario da incubo: alla fine degli anni '80, l'URSS invece di imboccare la strada della Glasnost, decide di attaccare per prima gli USA. Presi in contropiede, e senza tutte le "meraviglie" (termine volutamente tra virgolette) tecnologiche più recenti, gli USA devono rispondere con una guerra convenzionale sul loro stesso territorio e aiutando la Nato sul suolo Europeo.

Il punto di forza di questa produzione





■ *World in Conflict* ci fa vivere un passato alternativo in cui USA e URSS combattono la Terza Guerra Mondiale.

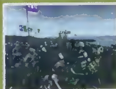
firmata Massive Entertainment (conosciuti per la serie futuristica *Ground Control*) è senza dubbio la spettacolarità del comparto grafico, mescolato sapientemente a una giocabilità rifinita con molta cura. Il tutto è guarnito da una struttura a missioni esaltante e da una modalità multiplayer superba.

Altro titolo da tenere presente è *Act of War* di Atari, ambientato in un futuro molto prossimo (speriamo che non si realizzerà mai!) si concentra sulla guerra al terrorismo, con una fazione "internazionale" che combatte contro una specie di organizzazione terroristica globale. Armi e tecnologie sono realizzate molto bene, così come la narrazione della trama e la struttura delle missioni. Consigliato ai fan di Tom Clancy!
Joint Task Force è invece uno strategico mediocre che però permette di combattere 20 missioni nelle zone calde della Guerra Fredda, dall'Afghanistan al Medio Oriente. Oggi è reperibile in edizione budget, per cui provarlo non costa molto.
Full Spectrum Warrior è tutto dedicato alla guerra nel Golfo (la prima), e ha una interfaccia innovativa in 3D in prima persona – per questo motivo, viene spesso preso per un FPS, cosa che invece non è assolutamente. Il livello è tattico: si controllano dei plotoni di soldati, che devono ripulire città e villaggi usando tattiche da manuale dei Marine. Manco a farlo apposta, è sempre un gioco di Relic, che peraltro è allegato al numero di Natale 2007 di GMC, quindi potete chiedere l'arretrato.
Sempre dedicato alla Guerra Fredda che diventa calda è *Defcon*, una produzione "fatta in casa" e distribuita attraverso Steam di Valve (ma ora è disponibile anche grazie a Leader). Se avete presente il mitico film "Wargames", saprete cosa vi aspetta: una favolosa mappa stilizzata sulla quale sono posizionati i siti lanciamissili, i sottomarini nucleari, i bombardieri strategici, e tutto ciò che l'uomo ha inventato negli ultimi cinquanta anni per polverizzare il nemico... oltre che il suo stesso mondo. Il gioco prevede una escalation molto rapida fino a Defcon 1, ovvero fino alla guerra termonucleare globale dove, come insegna l'astuto computer di "Wargame", è difficile che ci sia un vincitore. Il gioco, però, è divertente e immediato. **GMCRTS**

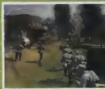
■ La fisica di *Company of Heroes* ha effetti sensibili sulla giocabilità e sulle tattiche.



CINQUE RTS STORICI



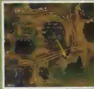
Medieval II: Total War
Sviluppatore: Creative Assembly
Casa: Sega
Anno: 2006



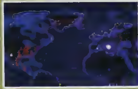
Company of Heroes
Sviluppatore: Relic
Casa: THQ
Anno: 2006



Sparta – La battaglia delle Termopili
Sviluppatore: Playlogic
Casa: FX Interactive
Anno: 2007



Close Combat: Cross of Iron
Sviluppatore: CSO Simtek
Casa: Matrix
Anno: 2007



Defcon
Sviluppatore: Introversion Software
Casa: Introversion Software
Anno: 2006

FANTASIA IN TEMPO REALE

È mai possibile che una semplice intuizione abbia rivoluzionato per sempre il mondo dei videogiochi? È quello che è successo ai giochi di "strategia a turni" che sono stati trasformati nei famosissimi RTS...

L'anno di riferimento è il 1994: per gli amanti dei giochi di strategia con protagonisti Elfi, Nani e Orchi, titoli come *Master of Magic* (Simtex) e *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard) rappresentarono una sorta di rivoluzione. Il primo diede uno scossone al conservativo genere degli strategici a turni; il secondo a quello degli innovativi RTS, i famosi real-time strategy, nati dopo la pubblicazione del sorprendente *Dune II* di Westwood Studios/Virgin Interactive (1992) e del sottovalutato *The Settlers* (1993) dei teutonici Blue Byte.

La rivoluzione fantasy in "tempo reale" si compì - però - con il primo capitolo di una saga destinata a diventare leggenda: stiamo parlando di *Warcraft: Orcs & Humans*. Il titolo della semisconosciuta Blizzard brillava per una serie di innovazioni sorprendenti per l'epoca (vedi lo sfruttamento delle risorse o la creazione delle unità), una trama appassionante, due razze (Umani e Orchi) ben sviluppate e una giocabilità semplicemente sublime. In pochissimo tempo il titolo creato da Blizzard diede l'input decisivo all'affermazione del favoloso genere degli RTS.

IL DOMINIO DI AZEROTH

Il successo fu bissato con l'atteso *Tides of Darkness* (1995): la lotta per il dominio di Azeroth vedeva contrapposti - ancora una volta - Umani e Orchi. Erano stati preparati 28 scenari diversi, due campagne differenti e un versatile editor per creare la proprie mappe. Nel mondo di *Warcraft II* le battaglie venivano combattute per terra, per mare e nei cieli, e i giocatori potevano comandare nuove unità, macchine da guerra e creature speciali (come grifoni, cavalieri non-morti, draghi). Uno degli aspetti più interessanti della produzione di Blizzard era senza dubbio la modalità multiplayer (supporto LAN, seriale e modem), ma il vero "segreto" di *Warcraft II* era racchiuso in parte nell'immediatezza e nella freschezza del gameplay (in pochi minuti si era in grado di elaborare complesse strategie), in parte nella stupenda caratterizzazione delle due razze in lotta tra loro per il dominio di Azeroth. Il clamoroso successo di *Tides of Darkness* produsse una prima espansione ufficiale intitolata *Beyond the Dark Portal* (1996), con nuove missioni da affrontare, ma nessuna novità



Metà RTS e metà GdR, *Heroes of Annihilated Empires* è stata una piacevole sorpresa.



IL SEGRETO DELLE DRAGONSHARD

Dragonshard si distingueva dalla concorrenza oltre che per la prestigiosa ambientazione "D&D" anche per le "dragonshard", gemme che sprigionavano energia allo stato puro. Il cuore di Siberys è la gemma più preziosa del mondo di Eberron ed è contesa tra i paladini dell'Ordine della Fiamma e dai Lucertoloidi.

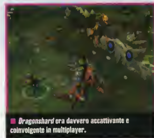


"Con *Myth II* Bungie riuscì a migliorare un prodotto di per sé già ottimo"

rivoluzionaria per quanta riguarda il *gameplay*.
Nello stesso anno veniva pubblicato *The Settlers II*, il secondo capitolo della serie creata da Blue Byte ambientata nel Medioevo, che proponeva una parte gestionale/ economica rinnovata e alcune migliorie alla struttura di gioco.

LA NASCITA DI UN MITO

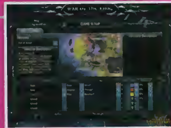
La semi sconosciuta Bungie realizzò nel 1997 un gemma di rara bellezza: *Myth: The Fallen Lord*. Il giocatore veniva catapultato in epiche e cruente battaglie campali al comando di un manipolo di eroi contro i signori del Male e le creature delle tenebre, affrontando 25 missioni contraddistinte da una difficoltà "folle", condite da una sceneggiatura stupenda e da un level design unico. In *Myth* non esisteva la componente "gestione delle risorse", né la possibilità di creare nuove armate: bisognava solo combattere! Il tutto era guarnito da un motore grafico versatile (erano consigliate le schede 3Dfx) con campi di battaglia completamente 3D, un'accurata fisica, un'illuminazione dinamica, effetti speciali (vedi i corpi fatti a pezzi) e atmosferici variabili, una visuale ruotabile (con zoom) e animazioni spettacolari. Naturalmente era possibile massacrare i propri amici in una delle migliori modalità multiplayer mai viste fino allora. L'anno successivo Bungie riuscì nell'impresa di migliorare un prodotto di per sé già ottimo: *Myth II: The SoulBlighter* proponeva altre 25 missioni, nuove unità e nemici da affrontare, un livello di difficoltà più



Dragonshard era davvero accattivante e coinvolgente in multiplayer.







L'UNICO ANELLO

Il secondo episodio de *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* si distingueva per alcune interessanti soluzioni, soprattutto nella sezione dedicata al multiplayer. La più esaltante era senza dubbio la modalità "Guerra dell'Anello", ispirata al famoso gioco da tavolo "Risiko", in cui i giocatori dovevano conquistare il maggior numero di territori possibile su una mappa strategica della Terra di Mezzo. Piuttosto spassosa era invece la modalità in cui i giocatori dovevano catturare Gollum e impossessarsi del suo prezioso "Tessssoro", capace di evocare magie potentissime e sbaragliare gli avversari.





UNA SERIE POCO CONOSCIUTA

La serie fantasy *Kohon* di TimeGate conquistò una fetta di appassionati della strategia in tempo reale nel periodo dal 2001 al 2003 con ben tre titoli. Il primo, *Immortal Sovereigns* (2001), proponeva una gestione particolareggiata degli eserciti, privilegiando maggiormente l'aspetto tattico. La successiva espansione stand alone, intitolata *Ahrimon's Gift* (2001), rifiniva ulteriormente l'aspetto "guerrafondaio" della serie, mentre veniva implementato un versatile editor di missioni. Con *Kohan II: Kings of War* del 2004, il team di sviluppo TimeGate proponeva un RTS ben bilanciato, dotato di un'interfaccia efficace e di una giocabilità sorprendente.

"*Total Annihilation* era l'RTS dotato della campagna più lunga della storia"

"umano", una visuale/zoom perfezionata, un'interfaccia di gioco e un'I.A. rinnovate e battaglie ancor più sanguinose e cruente.

NUOVI REGNI

Il 1999 viene ricordato dagli appassionati soprattutto per la pubblicazione di *Kingdoms*, la versione fantasy del celebre *Total Annihilotion* di Cavedog. Si trattava di un RTS dotato della campagna single player "più lunga della storia" (ben 48 missioni e 4 razze che si alternano ai comandi del giocatore), un comparto grafico meraviglioso e soprattutto una struttura di gioco votata al multiplayer. Purtroppo, alcune discutibili scelte di game design (vedi le risorse illimitate) e le elevate esigenze hardware ne limitarono le ottime potenzialità.
Un altro titolo interessante fu *Seven Kingdoms II - The Frythan Wor*, il sequel di un RTS firmato dalla interactive Magic di Trevor Chan, che combinava con risultati discreti una giocabilità alla *Warcraft* con una profondità alla *Civilizotion*. Sempre nel 1999 Blizzard pubblicò *Worcroft II: Bottle.net Edition*, una versione del celebre RTS votata completamente al multiplayer.
Nei due anni successivi si segnalarono tra la pletora di RTS immessi nel mercato *Myth III: The Wolf Age* (il



Battlecry di Infinite Interactive era la versione in tempo reale di *Warlords*, un must per gli amanti della strategia a turni.






Il cambio di team di sviluppo, purtroppo, non aveva giovato alla serie *Myth*.

terzo "discutibile" episodio della serie creata da Bungie e passata nelle mani del colosso Take 2), *Kohon: Immortal Sovereings* (in cui Timegate Studios proponeva una gestione particolareggiata delle armate) e l'intrigante *Worlords Bottlecry* di Infinite Interactive (1999), il primo capitolo di una saga (finora in tre atti) che introduceva elementi tipici dei Giochi di Ruolo.

UNA NUOVA DIREZIONE

Finalmente nel 2002 Blizzard pubblicò il tanto atteso terzo capitolo della saga *Worcroft*. Con *Reign of Choos*, la software house californiana scelse un approccio "conservativo", senza rinnovare in modo sostanziale le collaudate meccaniche della sua serie. L'esercito degli Orchi era caduto, i demoni sembravano apparentemente sconfitti, ma una nuova minaccia stava per arrivare. La storia in single player era davvero ben confezionata (le diverse campagne si susseguivano in ordine cronologico), così come le due nuovissime razze introdotte (i Non Morti e gli Elfi Oscuri).







Grande importanza fu data alla figura dell'Eroe, unità dotata di poteri speciali e capace di ribaltare situazioni strategicamente disperate. L'innovazione più eclatante fu il passaggio a un mondo completamente 3D, che regalò ai giocatori mappe dal design superbo da gustare in multiplayer (grazie al collaudato servizio Battle.net per le partite online). A più di un anno di distanza arrivò la prima (e unica) espansione ufficiale, *The Frozen Throne*, una versione "potenziata" di *Worcroft III* con la nuova razza dei Naga, un maggiore equilibrio tra fazioni, missioni più diversificate e un migliore supporto per Battle.net.


Le battaglie in *Myth: The Fallen Lord* erano davvero cruente, com'è possibile notare dallo spargimento di sangue.



Non c'è dubbio che i titoli della serie *SpellForce* di JoWooD siano un ibrido riuscito, al contrario di altri esperimenti.



UN ESPERIMENTO RIUSCITO

Oltre che per l'espansione dell'RTS di Blizzard, il 2003 fu ricordato anche per la pubblicazione di *SpellForce: The Order Of Dawn*, dei tedeschi di Phenomic Games Development. Si trattava di un interessante esperimento che fondeva tra loro due generi agli antipodi: la strategia in tempo reale e il gioco di ruolo. Il giocatore creava un proprio alter ego a cui venivano assegnate una serie di abilità e poteri speciali che gli avrebbero permesso di gestire e vivere le situazioni tipiche di un GdR. I combattimenti riproponevano invece le classiche meccaniche degli RTS, con il giocatore a capo di un esercito. Il tutto era incastonato in un plot narrativo che alternava sapientemente le due fasi. Il risultato ottenuto fu apprezzabile, anche se una certa ripetitività e una mancanza di profondità ne attenuarono il successo presso il grande pubblico.

STEAMPUNK

Un titolo interessante fu *Rise of Legends* (2006) di Big Huge Games con etichetta Microsoft. Si trattava di un RTS con ambientazione steampunk, che fondeva tecnologia e magia. Tre razze in lotta (Vinci, Alin e Cuoti) sul pianeta Terra e tre campagne da affrontare per un titolo che non riusciva a replicare l'immensa giocabilità di quel *Rise of Nations* (sviluppato dallo stesso team Big Huge Games) di cui era figlio.











MONDO MITOLOGICO

Finora sono pochi i giochi che sono riusciti a coniugare critiche favorevoli da parte della stampa specializzata con vendite stellari nei negozi. *Age of Mythology* (2002) dei celebri Ensemble Studios fa parte di questa ristretta cerchia. Ambientato nella "mitologia classica", l'RTS di Microsoft, sulla carta, non aveva molto di fantasy, visto che permetteva al giocatore di controllare il destino di una civiltà storica (Egizi, Greci e Nordici), accumulando risorse, sviluppando potenziamenti, scegliendo una propria divinità da adorare e creando così il proprio esercito. La cosiddetta parte fantasy era riconducibile alle creature leggendarie e agli aiuti divini che erano a disposizione del giocatore. Com'era facile attendersi, il successo clamoroso produsse un'immancabile espansione, dal titolo *The Titans* (2003).

BRAND INTERNAZIONALI

Nell'inverno del 2004 fece la sua comparsa nei negozi un RTS molto pubblicizzato: *Lo Bottoglio per lo Terro di Mezzo* di Electronic Arts. Si trattava di un titolo ispirato alla trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli" firmata da Peter Jackson. Il primo episodio di quella che sarebbe diventata una serie di successo si distingueva per la spettacolarità delle battaglie e per un comparto grafico/sonoro da premio Oscar. Purtroppo, l'eccessiva semplicità e la linearità del game design dell'RTS di EA erano perfette per i neofiti del genere, ma al contrario erano "poca cosa" per gli hardcore gamer della strategia. Nel frattempo venne pubblicato *SpellForce Gold* (2005), un'edizione che conteneva l'originale *The Order of Down* e l'espansione *Breoth of Winter*, dotata di una trama arricchita e di molteplici migliorie. Nello stesso anno apparve l'originale *Drogonshord* di Atari, un RTS che portava in dote la prestigiosa licenza "Dungeons and Dragons". Due fazioni in lotta per una sacra reliquia nel mondo di Eberron, due campagne da affrontare in single player e soprattutto una modalità multiplayer confezionata con spunti



interessanti e con una terza razza da utilizzare). Il titolo di Atari si differenziava dai classici RTS per la presenza dei cosiddetti Campioni (lo sviluppo del personaggio avveniva come in un Gioco di Ruolo), per la costruzione di nuove strutture (erano limitate solo ad appositi spazi nelle cittadelle) e per i punti esperienza accumulati dalle truppe durante i combattimenti. Nonostante un'interfaccia ben realizzata, l'I.A. dei nemici non si dimostrava all'altezza, così come il comparto grafico che sarebbe potuto essere migliore. *Drogonshord*, comunque, si differenziava dalla concorrenza e soprattutto in multiplayer riusciva a incantare i giocatori.

IL SECONDO CAPITOLO

Nel 2006 uscì l'atteso *Spellforce 2 – Shodow Wors*, un seguito che senza stravolgere l'impostazione del primo episodio riusciva a migliorarlo sotto molteplici aspetti. La trama si rivelava complessa e avvincente (garantendo più di 60 ore di gioco), mentre la creazione del proprio personaggio e del party era stata riveduta. A confermare questo "trend positivo dei sequel" ci fu il secondo episodio de *Lo Bottoglio per lo Terro di Mezzo*



La versione fantasy della serie *Total Annihilation* lasciò perplesso più di un appassionato.



Per tutti i giocatori che avevano fame di *Warcraft II* l'espansione *Beyond the Dark Portal* fu un piacevole regalo.



di EA. Dopo aver fatto rivivere ai giocatori le vicende della Compagnia dell'Anello nel primo episodio, nel seguito i game designer di Electronic Arts optarono per scenari e personaggi meno conosciuti del mondo Tolkeniano. Furono sviluppate due distinte campagne (composte da una serie di missioni estremamente lineari) con Elfi e Nani da una parte, Sauron e l'armata di Mordor dall'altra. Finalmente era possibile costruire strutture e addestrare le proprie unità in qualsiasi punto della mappa di gioco. Il tutto era impreziosito da una veste grafica degna delle miglior produzioni di EA e da un sonoro indubbiamente superlativo. Il successo de *La Bottoglio per lo Terro di Mezzo II* fu clamoroso e EA non perse l'occasione per proporre un'espansione ufficiale. *L'Asceso del Re Stregone* non apportava novità clamorose a gioco (si giocava dalla parte del Signore dei Nazgul), ma presentava missioni più articolate e un nuovo bilanciamento nelle dinamiche di gioco. Era stata rivitalizzata l'Intelligenza Artificiale e il mondo tridimensionale della Terra di Mezzo riusciva a mantenere intatto tutto il proprio fascino.





GLI ULTIMI ARRIVATI

Nell'ultimo periodo (2006-2007) il pianeta degli RTS ha salutato l'uscita di titoli quali *Heroes of Annihilated Empires* (un altro azzeccato ibrido RTS/GdR), *Spellforce 2 – Drogon*



LA STORIA DEI COLONI

La serie *The Settlers* ormai sta per compiere i 15 anni di militanza nel mondo dei videogiochi. I "coloni" videro la luce con il team di sviluppo tedesco Blue Byte nel lontano 1993 su Commodore Amiga; negli ultimi anni la saga *The Settlers* ha conosciuto una seconda giovinezza grazie alle sapienti cure di Ubisoft. Ecco la cronologia ufficiale della serie.

- *The Settlers* (1993, Amiga & PC (DOS)
- *The Settlers II: Veni, Vidi, Vici* (1996, PC (DOS), Macintosh)
- *The Settlers III* (1998, PC Windows)
- *The Settlers IV* (2001, PC Windows)
- *The Settlers: L'Eredità dei Re* (2005, PC Windows)
- *The Settlers II 10th Anniversary* (2006, PCWindows)
- *The Settlers – La Nascita di un Impero* (2007, PC Windows)

"Warhammer: Mark of Chaos è ambientato nell'universo fantasy di Games Workshop"

Storm (un'imperdibile espansione per la serie di Phenomic), *The Settlers II - 10th Anniversary* (un gustoso remake del secondo titolo di Blue Byte uscito nel lontano 1996) e, soprattutto, di *Warhammer: Mark of Chaos*. Lo strategico in tempo reale di Black Hole, ambientato nel meraviglioso universo fantasy creato da Games Workshop, proponeva due fazioni in lotta: da una parte l'Impero, costituito da Umani, Nani e Alti Elfi, e dall'altra il Caos, che aveva tra le proprie file



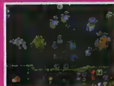
Tuttora *Warcraft III* è uno dei più apprezzati dalla comunità dei videogiocatori: è possibile trovare una moltitudine di mod e mappe nuove.



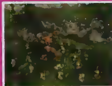


Orchi e Skaven. Si tratta di un RTS maggiormente votato all'azione (la fase gestionale è ridotta all'osso) che alla riflessione, capace di esaltare il giocatore catapultandolo in battaglie dai toni epici e dalla spettacolarità unica. Nonostante alcune annate fortunate e alcuni interessanti titoli, non c'è dubbio che gli amanti della strategia in tempo reale stiano aspettando per il 2008 un cenno da Blizzard su un possibile nuovo episodio di *Warcraft*... **GMCRTS**

CINQUE RTS FANTASY



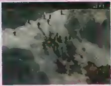
Warcraft III: Reigns of Chaos
Sviluppatore: Blizzard Entertainment
Casa: Vivendi
Anno di uscita: 2002



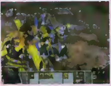
Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II
Sviluppatore: EA LA
Casa: EA
Anno di uscita: 2006



Spellforce 2 – Shadow Wars
Sviluppatore: Phenomic Games Development
Casa: JoWood Productions
Anno di uscita: 2006



Myth II: The SoulBlighter
Sviluppatore: Bungie Software
Casa: Namco
Anno di uscita: 1998



Warhammer: Mark of Chaos
Sviluppatore: Black Hole Games
Distributore: Deep Silver
Anno di uscita: 2006

UNA VISIONE STRATEGICA DEL FUTURO

"Spazio: Ultima Frontiera" è una citazione che ogni appassionato di fantascienza non può non riconoscere. Questo genere, prima letterario e poi cinematografico, è ricchissimo di spunti militareggianti: "Fanteria dello Spazio", di Heinlein (stiamo rigorosamente parlando del libro, i due film sono quasi ironici), "Spazio 1999", "Il Mio Nemico", per arrivare alle epiche battaglie che costellano tutta la serie di "Star Trek", dai malvagi Klingon agli imbattibili (per qualche episodio) Borg. E che dire poi di "Guerre Stellari", che già dal titolo faceva capire qual era il programma?

NOD E GDI CONTRO I DINOSAURI

Come sapete, i programmatori amano inserire qualche piccolo "Easter Egg" (in italiano, diremmo "sorpresina") per i giocatori. Con il primo *Command & Conquer* è possibile giocare a una serie di missioni "strane" contro i dinosauri – nell'ultima, addirittura controllando i dinosauri contro i NOD! Per giocare, è sufficiente aggiungere "funpark" alla linea di comando del collegamento sul desktop (basta premere il tasto destro del mouse sull'icona e selezionare "proprietà").

Di fatto, il primo RTS in assoluto è stato proprio un gioco di ambientazione fantascientifica: *Dune 2 – The Building of a Dynasty*. Era il 1992, e Westwood con il suo indiscusso capolavoro aveva creato un genere nuovo. Oltretutto, già in *Dune 2* si vedevano qualità e caratteristiche che avrebbero determinato gli RTS fino ai giorni nostri: nel gioco, era possibile "tenere" le due fazioni presenti nel film "Dune", più una fazione – quella degli Ordos – solo nominata di sfuggita nei libri di Frank Herbert. Gli orgogliosi e giusti Atreides contavano sui fanti Fremen, mentre i duri e spietati Harkonnen su mezzi di distruzione di massa e i subdoli Ordos potevano usare gas dagli effetti semplicemente paurosi. In ogni missione era necessario raccogliere prima una risorsa, la Spezia, e poi costruire edifici e mezzi per rispondere alla minaccia delle Casate nemiche. Indimenticabile anche il Mentat, ovvero il "consigliere" che forniva suggerimenti molto utili sia al giocatore alle prime armi (a quei tempo, chiunque), sia a chi era un po' più smaliziato. Una curiosità di questo titolo: in realtà, Westwood aveva creato un sistema a turni accelerati; il gioco non era in Real Time per davvero, ma sfruttava una serie di cortissimi turni automatici per entrambe le fazioni. Al di là di qualche clone, il titolo successivo a "muovere le acque" è un altro titolo di Westwood, *Command & Conquer*. Di questa saga, parliamo già diffusamente in altre pagine di questo speciale, ma non possiamo esimerci dal sottolineare che la genialità dei programmatori di Westwood in quegli anni era semplicemente indiscutibile.

METEORITE FATTO IN CASA

Cavalcando l'onda del "multimedia", *Command & Conquer* era uno dei primi giochi a uscire su diversi CD: questo permise a Westwood non solo di creare dei contenuti video di altissima qualità (perlomeno, per allora), ma anche di far giocare due amici con la stessa copia del gioco (un CD era sufficiente per avviare le partite multiplayer). Le scene in Full Motion Video fecero storia, e senza dubbio rimangono un "trademark" della saga. Una curiosità sul gioco è che il Tiberium, la sostanza "aliena" che impesta il nostro mondo e lo devasta, prende il nome dal luogo in





Negli strategici in tempo reale non è mai facile tenere sempre tutto sotto controllo.

LA MUSICA DEL MAESTRO



La colonna sonora di *Command & Conquer* è ricordata come una delle migliori mai prodotte. Il compositore è Frank Klepacki, che ha lavorato su molti viodeogiochi, tra cui gli indimenticati *Lands of Lore*, *Blade Runner* e *Legend of Kyrandia*. E non ha cambiato abitudini! Di fatto, sta producendo le musiche per *Universe at War*, promettente RTS in arrivo all'inizio del 2008. Per avere un assaggio della sua produzione, potete puntare il vostro browser Internet su **www.frankklepacki.com**.



Dune II è il capostipite dell'intero genere degli strategici in tempo reale, non soltanto di quelli fantascientifici.

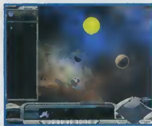
cui è caduto il primo meteorite, ovvero vicino all'italianissimo Tevere (in inglese, Tiber). Come dire, speriamo che non succeda, davvero! La struttura del gioco ricorda in modo molto diretto *Dune 2*: d'altra parte, per una questione di diritti, era molto difficile poter pubblicare altri giochi ispirati al mondo di Frank Herbert (anche se nel 1998 uscì un remake, decisamente troppo "vecchio" per competere con i giochi del periodo, *Dune 2000*). Le due "casate", i GDI e i NOD, si affrontano per una serie di missioni in cui lo scopo ultimo è distruggere il quartier generale. I primi rappresentano il "mondo libero" (tendenzialmente, i paesi occidentali), mentre il secondo quello dei "cattivoni", la cui icona, Kane, è ormai diventata quasi leggendaria. Come in *Dune 2*, le due fazioni sono simili, ma hanno unità diverse: i GDI sono più massicci e potenti, mentre i NOD costano di meno in termini di risorse.

Con il passare degli anni la grafica è migliorata notevolmente, mentre la meccanica di gioco non ha subito cambiamenti radicali.



L'ARRIVO DELLA FISICA

La maggior parte degli RTS non si è discostata molto da questa struttura: in ambito fantascientifico, per attendere una vera rivoluzione, dobbiamo aspettare il genio di Chris Taylor e il suo *Total Annihilation* (1997), che riesce a creare un gioco in cui la grafica è totalmente tridimensionale, e gli "oggetti" seguono le leggi di gravità e in generale la fisica. Oggi, abituati come siamo a FPS mirabolanti, può sembrare una sciocchezza, ma nel '97 giocare a un RTS in cui i detriti saltavano in aria e cadevano al suolo senza usare una animazione

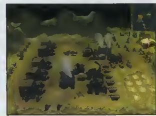


"Total Annihilation è uno dei giochi più moddati della storia degli RTS"

prerenderizzata era davvero una novità. *Total Annihilation* è anche uno dei giochi più "moddati" della storia degli RTS: ad esempio, con una modifica minima al gioco originale, è persino possibile portare il limite del numero di unità da quello base di 250 a oltre 6000! Il successo del gioco è dimostrato anche dalle due espansioni, *Core Contingency* e *Battle Tactics*; con un po' di fortuna, su Internet o in qualche negozio che ha giochi usati, potreste trovarlo ancora. La comunità è ancora molto attiva su questo gioco, come dimostra il sito Total Annihilation Universe (**www.tauniverse.com**, in inglese), dove si trovano patch e mod, oltre a potersi dare appuntamenti online con altri fan per giocare via Internet.

TEMPESTA DI NEVE!

Nel 1998, Blizzard decise di entrare nel mercato degli RTS fantascientifici, con un titolo che ancora oggi viene utilizzato in molte competizioni online o via LAN: stiamo ovviamente parlando dell'unico e inimitabile

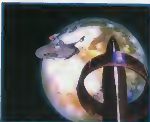



Gli splendidi, soprattutto per l'epoca, filmati di *Dune II* e *Dune 2000* riproponevano sequenze molto simili a quelle del mitico film di David Lynch.

Starcraft, che riuscì a catturare una quantità incredibile di giocatori, e diventare il nuovo punto di riferimento per gli RTS in generale, non solo quelli fantascientifici. Le razze sono di nuovo tre, e sono ancora più estremizzate nelle rispettive campagne. Si parte dai Terrans, gli umani, che come al solito sono versatili e adattabili, per passare ai Protoss, potenti e molto costosi, e agli Zerg, che invece si basano un po' come i mostroni di "Aliens" sul numero e sulla massa. Molti ci hanno visto un netto riferimento ai giochi del mondo di "Warhammer 40K" di Games Workshop, soprattutto ai nefandi Generaptor, che però a loro volta dovevano qualcosa ai film della saga sopraccitata. Il gioco, insieme alla sua splendida espansione *Brood War*, era bellissimo in single player, quasi ineguagliabile in multiplayer, anche grazie a Battle.net, il sistema (gratuito) di gioco online di Blizzard, che ancora oggi rivaleggia con GameSpy per qualità e velocità. Da segnalare che una delle patch di *Starcraft* ha reso possibili i salvataggi e la visione dei replay – cosa oggi molto comune in molti generi di gioco, dai simulatori di guida agli sportivi. Questi motivi hanno reso *Starcraft* uno degli RTS più giocati di sempre: quattro patch create quasi ad hoc per bilanciare il gioco, e la sua espansione lo hanno reso uno degli RTS multiplayer più amati e seguiti della storia dei videogiochi.

ANCHE IN SOGGETTIVA

Non nominiamo le decine di cloni apparsi da allora a oggi: saltiamo direttamente a *Battlezone*, un riuscito connubio tra sparatutto in prima persona e gioco di strategia in tempo reale. In questo titolo, era possibile








La saga di *C&C* ha conquistato i PC per oltre 10 anni... e non accenna a volersi fermare!

TOTAL ANNIHILATION: SPRING



Un gruppo di programmatori svedesi sta lavorando a un seguito "spirituale" di *Total Annihilation*, che in realtà è ormai diventato un RTS a sé stante. Alla pagina **http//spring.clan-sy.com/** troverete tutte le informazioni, comprese quelle per scaricare il client del gioco, e i numerosi mod, che lo stanno di fatto rendendo un RTS molto interessante. Alcuni mod propongono anche scenari come la Seconda Guerra Mondiale e persino i combattimenti di Gundam.





MOD PER TOTAL ANNIHILATION

Come abbiamo detto, la comunità di giocatori e di modder di *Total Annihilation* è molto attiva. Sul sito Planet Total Annihilation (**www. planetannihilation.com**, in inglese) potrete trovare diversi mod già completi, tra cui quello per Star Wars e quello per Gundam!











sia controllare tutte le unità della vostra fazione, sia "entrare" in un carro armato e combattere in prima persona. Il gioco si svolge in un passato "alternativo", in cui americani e russi mettono le mani, nel '57, su del materiale alieno, caduto sotto forma di meteorite nello stretto di Bering. Questo "bio-metallo" permette alle due superpotenze di costruire tank in grado di fluttuare, e lanciarsi nella conquista dello spazio. La trama del videogioco è davvero ben realizzata, con colpi di scena degni di un buon film, inclusa l'immancabile scoperta del "passato" alieno della Terra. Mentre nel *Bottlezone* originale era possibile giocare le campagna americana e quella russa (decisamente meno sviluppata, però), l'espansione *Red Odyssey* introduceva i cinesi.

LA STORIA CONTINUA

Il gioco fu seguito da *Bottlezone II: Combot Commonder*, ambientato in una versione alternativa degli anni '90. Gli umani, ora uniti sotto un'unica bandiera, si devono ora scontrare con i perfidi alieni, gli Scion. Sulla stessa falsariga, segnaliamo *Mochines*, che pur non essendo splendido introduceva - tra i primi a farlo - un ambiente completamente tridimensionale, oltre che la possibilità di giocare in prima persona. Sempre nello spazio troviamo i due *Ground Control*, che peraltro introdussero delle novità per scoraggiare la classica "tattica" del tank-rushing, ovvero di creare tonnellate di carri armati potentissimi per sommergere il nemico. Ad



Negli RTS più moderni è spesso possibile osservare da vicino il campo di battaglia.

STARCRAFT TERZO ASSOLUTO

Fino a qualche anno fa, *Starcraft* era il terzo gioco più venduto di sempre per PC, con oltre nove milioni e mezzo di copie. Lo battevano solo *The Sims* e *The Sims 2*. Il primato è stato superato da un altro gioco di Blizzard, *World of Warcraft*, che con l'espansione *wBurning Crusade* si attesta sugli oltre 12,5 milioni di giocatori paganti.

GIOCHI DISPERSI

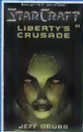


Nel 2000, uscì l'ambizioso progetto di *Allegiance*, una via di mezzo tra un videogioco online di massa e un RTS. Le speranze dei suoi programmatori erano di veder nascere un titolo che fosse continuamente modificato dalla community, ma in realtà – purtroppo – *Allegiance* non riscosse un successo particolare, e nel 2002 i server furono chiusi. Oggi il progetto è tenuto in piedi soprattutto da appassionati su base volontaria. Potrete scoprire tutte le informazioni sul sito **www.freeallegiance.org/**.



CULTURA DA STARCRAFT

L'impatto di *Starcraft* e in generale dei titoli Blizzard nella cultura contemporanea non è per niente da trascurare. Basta pensare che 3,5 milioni di copie (delle 9,5 dichiarate da Blizzard) sono state vendute solo nella Corea del Sud – sarebbe come dire che un italiano su 10 ha comprato un gioco per PC. Su *Starcraft* sono stati scritti anche molti romanzi: purtroppo, sono tutti in inglese, ma alcuni li potete trovare anche in formato elettronico.



esempio, nel primo *Ground Control*, era molto meglio prendere sul fianco una forza nemica con un certo numero di tank, che correre contro la stessa a testa bassa con un numero molto maggiore, dato che le corazze sui lati erano meno spesse.
Altro gioco che ha fatto epoca è *Warzone 2100*: il titolo sviluppato da Pumpkin Studios e pubblicato da Eidos presentava tre campagne di difficoltà (più o meno) crescente, in cui erano presenti tutti gli elementi di un buon RTS: la costruzione di una base come punto di partenza, e



decine di unità da produrre per distruggere l'avversario. Del gioco abbiamo apprezzato in particolare gli



In *C&C Tiberium Wars* le tre fazioni combattono su una Terra disastrata dal Tiberium.

"Earth 2150 punta sul realismo anche se è di ambientazione spaziale"

sbarramenti di artiglieria. Molto simile, almeno dal punto di vista grafico, *Earth 2150*, gioco di Reality Pump che aveva un motore grafico completamente in 3D. *Earth 2150* puntava molto sul realismo (anche se è di ambientazione fantascientifica): ad esempio, era necessario portare le munizioni alle unità equipaggiate con mitragliatori o lanciarazzi.

NEI MEANDRI DELLA GALASSIA

Il "re" degli RTS spaziali è però *Homeworld*, uno splendido gioco ambientato nello spazio profondo, in cui prendevamo il controllo di una flotta che doveva rientrare sul mondo base – e i punti di contatto con "Galactica" non si fermano qui! Infatti, l'astronave principale poteva costruire nello spazio altre astronavi "specializzate", compresi micidiali caccia da lanciare contro il nemico. La bellezza di *Homeworld* e del suo



GIOCHI SPARITI

Annunciato per Xbox, poi forse per Xbox 360, magari anche su PC. Alla fine, purtroppo, di *Starcraft Ghost* non se ne è saputo più nulla, se non che Blizzard aveva deciso di cancellare il progetto (cosa già successa con *Warcraft Adventures*, "mollato" per seguire meglio *World of Warcraft*). Un peccato, ma non ci lamentiamo, sapendo che il prossimo anno uscirà *Starcraft 2*!

seguito stava nel fatto che obbligava il giocatore a pensare davvero in tre dimensioni, dato che i nemici potevano arrivare tranquillamente da "sopra" o da "sotto". Purtroppo, *Homeworld* non incontrò i favori del pubblico, ma vi assicuriamo che vale davvero la pena provarlo, anche a qualche anno dalla sua uscita.

Sempre da Relic, i creatori di *Homeworld*, arriva *Impossible Creotures*, un gioco che è sicuramente riduttivo definire "bizzarro". Su una specie di isola che non sfigurerebbe nel film del dottor Moreau, due fazioni si affrontano usando... animali modificati geneticamente. Unendo il gioco originale, l'espansione e dei contenuti scaricabili da Internet, è possibile creare una quantità impressionante di unità, comprese tigri con code da scorpione e zampe da anitra. E, rimanendo sullo stesso sviluppatore, che si è dimostrato tra i più prolifici negli ultimi anni in tema di RTS, arriviamo al gioco che probabilmente ha rivoluzionato più di tutti gli RTS fantascientifici, la trilogia (per ora) di *Down of Wor*. Basata sul mondo di Games Workshop, "Warhammer 40.000", in *Danw of Wor* sono stati riprodotti quasi tutti gli eserciti dell'immaginario GW: Space Marine, Orki, Caos, Tau, Eldar, Neocron. Mancano solo gli Eldar oscuri, previsti però dalla nuova espansione che arriverà all'inizio del 2008. Il gioco unisce lo splendido mondo di WH 40K a una struttura diversa dal solito "costruisci e conquista", dato che la mappa è divisa in "zone", ognuna delle quali ha un punto speciale da conquistare, e che garantiscono una "rendita" in risorse a chi le controlla.





IL PUNTO DELLA SITUAZIONE
Il sistema è davvero geniale, ed è stato utilizzato anche in *Company of Heroes*, ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale: le due fazioni combattono per controllare dei "punti strategici" e non solo per la distruzione senza secondi fini della base nemica, creando situazioni in cui la strategia è realmente necessaria.



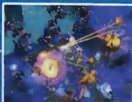


TRA TATTICA E STRATEGIA





I giocatori con una certa esperienza, che bazzicano il mondo degli RTS da un bel po', si ricorderanno di uno splendido gioco della notte dei tempi, *UFO: Enemy Unknown*. È un vero capostipite, che recentemente è stato riprogrammato come remake ed è disponibile, ad esempio, via Steam. Altre software house hanno ripreso i concetti alla base di *UFO* e hanno pubblicato una serie di strategici-tattici, in cui l'azione è a turni, ma può essere velocizzata in tempo reale quando non sono presenti nemici su schermo. Non rientra esattamente nell'argomento di questo speciale, ma siamo sicuri che *UFO: Afterlight* potrebbe interessare agli appassionati di RTS!



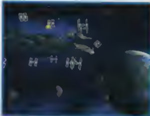


GLI RTS FANTASCIENTIFICI IN ARRIVO

E nel prossimo futuro, quali RTS fantascientifici ci aspettano? L'attesa non sarà lunga, dato che per l'inizio del 2008 è previsto *Sins of a Solar Empire*, promettente RTS spaziale che dovrebbe unire la giocabilità e la profondità di *Homeworld* con una grafica decisamente più appetibile e recente. Altro titolo che dovrebbe arrivare a breve è *Universe at War*, che proporrà uno scenario in cui ben tre razze aliene, fortemente caratterizzate, si stanno contendendo il controllo della povera vecchia Terra. Il bello è che le tre razze sono state create basandosi sull'immaginario "collettivo" che abbiamo degli extraterrestri. Quindi ci sono gli alieni alla "Area 51", che prendono energia rapendo le mucche e costruiscono le strutture tracciando cerchi nel grano, oppure quelli da "complotto", che spariscono nel nulla e usano monoliti per riapparire. Infine, un bel giorno del 2008, uscirà *Starcraft 2*... siamo tutti lì ad aspettarlo!



Non per niente, *Down of Wor* è stato scelto come gioco ufficiale per gli RTS in moltissime competizioni online, "strappando" il trono a *Storcroft*. Oltretutto, la seconda espansione, *Dork Crusode*, oltre a essere stand-alone, e quindi a non richiedere il gioco originale, propone una interessantissima "campagna" dinamica: su un mondo i cui confini sono decisi a caso, dovrete combattere con la vostra fazione contro tutte le altre, scegliendo con molta strategia quali "province" aggredire per prime. Splendido e imperdibile!



Seguendo la "strada" di *Impossibile Creotures*, Koch Media ha pubblicato l'interessante, ma sicuramente meno geniale *Poroworld*, in cui è possibile giocare con eserciti di dinosauri.
La storia recente degli RTS passa poi per altri due titoli: il primo è l'ultimo *Commond & Conquer, Tiberium Wors*, che però – pur essendo ricchissimo in termini di grafica e sequenze animate – non ha realmente presentato una rivoluzione vera e propria (di questo gioco, parliamo più diffusamente nelle pagine di questo speciale dedicate alla saga di *C&C*).
Una vera rivoluzione arriva invece da *Supreme Commonder*, dello stesso autore – Chris Taylor – del già citato *Totol Annihilotion*.
Dove partire per parlare di questo splendido titolo? Partiamo dalle mappe semplicemente enormi, oppure dalle unità perfettamente bilanciate e completamente tridimensionali? Dall'originalità del tipo di truppe, oppure delle armi? *Supreme Commonder* include persino la possibilità di giocare con due monitor, unico titolo a nostra memoria a permetterlo! Un vero



"Guerre Stellari" e "Star Trek" sono ovviamente fonte di eterna ispirazione per i videogiochi, specie per gli RTS.


Supreme Commander è un must per i fan del genere, grazie alle enormi mappe di gioco.

capolavoro, di cui è uscita da poco l'immancabile espansione, *Forged Alliance*.

IL RITORNO DEI MITI

Chiudiamo questa carrellata di RTS fantascientifici con due titoli che – ultimamente – hanno riproposto delle mitiche saghe fantascientifiche: "Star Wars" e "Star Trek".
Su queste due saghe sono usciti decine di giochi, che vanno dagli sparatutto ai gestionali (senza dimenticare i carinissimi *LEGO Star Wars*!).



Recentemente, gli appassionati di RTS hanno potuto godersi *Star Trek Legacy*, pubblicato da Bethesda in tutto il mondo, che permette di combattere in tempo reale con qualsiasi Enterprise della storia di questa saga. Purtroppo, non si tratta esattamente della ciambella più riuscita dei videogiochi, dato che qualche problema di gestione e di controllo lo rende un po' snervante, ma è pur sempre un gioco da non dimenticare, soprattutto se siete fan del Capitano Kirk e soci. Molto più riuscito è invece *Star Wars: L'Impero in Guerra*, di Petroglyph (che comprende molti "fuoriusciti" da Westwood).
È uno dei migliori RTS "tradizionali": il piano strategico è a livello di Galassia (lontana, ovviamente!) in cui dovrete decidere quale pianeta conquistare e strappare ai Ribelli o al perfido Impero – ogni pianeta dà dei bonus piuttosto importanti.
La battaglia, invece, va combattuta a livello tattico utilizzando il solito vecchio sistema degli RTS. Come dice Yoda, "Guerra non fa nessuno grande", ma quando si tratta di giochi RTS, è molto divertente! **GMCRTS**



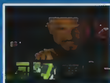
GIOCHI SPAZIALI REGALATI

Per "celebrare" l'uscita del secondo *Ground Control*, Sierra ha pubblicato su Internet il primo episodio completamente gratuito. Potete trovarlo su **www.fileplanet.com**.

CINQUE RTS FANTASCIENTIFICI



Dune 2
Sviluppatore: Westwood
Casa: Virgin
Anno di uscita: 1992



Command & Conquer
Sviluppatore: Westwood/EA
Casa: Virgin/EA
Anno di uscita: 1995-2007



Supreme Commander
Sviluppatore: GPG
Casa: THQ
Anno di uscita: 2006/2007



SW: L'Impero in Guerra
Sviluppatore: Petroglyph
Casa: Activision
Anno di uscita: 2006



Dawn of War
Sviluppatore: Relic
Casa: THQ
Anno di uscita: 2005

WARCRAFT STARCRAFT

Milioni di giocatori la glorificano come la creatrice di uno dei MMORPG più riusciti di sempre, ma la storia di Blizzard comincia molto prima ed è costellata di successi che hanno fatto letteralmente la storia degli RTS... e la loro fortuna!!



Warcraft: Orcs & Humans

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU a 33 MHz 486, 8 MB of RAM, Scheda video Super VGA, CD-ROM 2x, MS-DOS o Windows 3.1 o Windows 95.



E' innegabile che, per puro merito cronologico, la palma di creazione del genere sia da concedere a mani basse ai Westwood e al loro vetusto *Dune II*, tuttavia è altrettanto innegabile che la maggior parte del processo evolutivo del genere, così come la sua incredibile diffusione, sia da imputare al lavoro di Blizzard, a cominciare dal lontano 1994 con *Warcraft: Orcs & Humans*. Se ai defunti Westwood va dato il merito di aver segnato alcune tra le più importanti innovazioni tecnologiche (a chi piaceva selezionare e comandare un'unità per volta?), a Blizzard va riconosciuto il risultato di aver apportato al genere le più importanti migliorie concettuali, nonché la sua apertura al mondo del multiplayer online.

LA GENESI DEL MITO

Del resto, in un mondo dove le fazioni avverse erano contraddistinte da poche unità differenti, che alla lunga limitavano enormemente le opzioni tattiche e strategiche, l'idea di



offrire caratteri peculiari distintivi, preservando il bilanciamento delle forze in gioco, è stata accolta con sincero entusiasmo, così come l'introduzione di unità speciali sul campo di battaglia ha permesso di far emergere l'abilità e la velocità dei giocatori. Oltre, tuttavia, alle caratteristiche che avrebbero reso il multiplayer un chiaro esempio da seguire, gli RTS della Blizzard ebbero anche il pregio di essere estremamente coinvolgenti in singolo, sia puntando molto sulla narrazione degli eventi (con campagne, soprattutto nei titoli più recenti, che concatenavano tra loro l'utilizzo delle diverse razze disponibili), sia offrendo missioni che si discostavano dalla struttura classica, che sembrava ammorbare il genere (costruisci, ammassa, distruggi), in congiunzione, successivamente, con la presenza di unità "uniche", che rappresentavano elementi strategici addizionali alle meccaniche di gioco.



Arthas è il protagonista della campagna di *Warcraft III* e personaggio chiave della serie.

"Gli RTS di Blizzard hanno il pregio di essere molto coinvolgenti in singolo"



ORCHI E UMANI

Nel lontano 1994, quando la maggior parte degli aspetti citati era poco più di un sogno, sul mercato appariva il primo RTS targato Blizzard, *Warcraft: Orcs & Humans*. Al di là dell'ambientazione fantasy originale (non si basava su nessuna saga già nota, pur presentando spunti di

Warcraft II: Tides of Darkness

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU a 33 MHz 486, 8 MB of RAM, Scheda video Super VGA, CD-ROM 2x, MS-DOS o Windows 3.1 o Windows 95.



BATTLE.NET

Nato come struttura di supporto per *Diablo*, Battle.net è presto diventato il portale online per tutti i giochi Blizzard, nonché una soluzione perfettamente funzionante per ovviare alle difficoltà di connessione in questi generi di giochi, tradizionalmente privi di veri e propri server dedicati. Prima di Battle.net, organizzare una partita online a un RTS richiedeva un minimo di conoscenza tecnica e, soprattutto, un metodo di comunicazione esterno al gioco per potersi scambiare le informazioni necessarie. Potete quindi facilmente immaginare quanto la sua introduzione, completa persino di un sistema di classifica interna su base "ladder", abbia influito sulla diffusione del gioco online all'epoca. Il primo RTS di Blizzard a fare uso di Battle.net fu *StarCraft*, ma l'anno successivo uscì una versione con tale supporto anche per *WCII*, battezzata appunto *Warcraft II: Battle.net Edition*.



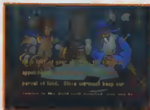




ispirazione dalla narrativa fantasy più tradizionale), il primo *Warcraft* appariva più come un clone di ottima fattura del già citato capostipite del genere, *Dune II*. Ogni unità andava selezionata e controllata individualmente, mentre lo schema delle missioni prevedeva una struttura decisamente statica, che si suddivideva nella classica fase di raccolta delle risorse (divise in due materie prime: oro e legno) e nel potenziamento della propria base, cui seguivano la creazione di un esercito sufficientemente potente per infine affrontare le forze nemiche schierate sulla mappa. La componente multiplayer non presentava caratteristiche degne di nota, mentre le fazioni a disposizione erano solamente due (come si può facilmente evincere dal titolo...), caratterizzate in realtà da pochissime differenze strategiche. A onor del vero, laddove *Dune II* offriva tre eserciti in lotta graficamente identici con una singola unità e un "potere" caratteristico, *Warcraft* proponeva due fazioni visivamente distinte che andavano a differenziarsi nelle magie delle truppe più avanzate che si potevano arruolare . Allo stesso modo, *Warcraft* offriva una prima embrionale presenza di forze "uniche", oggi ormai largamente conosciute come "Eroi", che, tuttavia, non aggiungeva nulla in termini di gioco, se non la necessità di assicurare la loro sopravvivenza per la riuscita della missione. Può sembrare forse un



Le missioni particolari di *WCIII* sono ambientate in mappe create per favorire la microgestione.



PISSING SOUND

Una delle caratteristiche più simpatiche degli RTS di Blizzard risiede nelle recitazioni scherzose tra i normali comandi di selezione delle unità. Provando a ciccare più volte su di esse vi potrebbe, infatti, capitare qualche "espressione scocciata" (in inglese appunto "Pissing Sound"), come un capitano di battlecruiser ubriaco o un paladino davvero irritato dalle vostre attenzioni. Da ricordare la chicca di *Warcraft II* relativa al test della scheda sonora (una barbara usanza dell'epoca per verificare che la vostra SoundBlaster fosse correttamente configurata): se si provava a ripetere più volte il test, che rispondeva con la frase "Your soundcard works perfectly" (la vostra scheda sonora funziona perfettamente), si poteva ricevere in risposta uno stizzito "Your soundcard doesn't work much better than this! (la vostra scheda sonora non può funzionare meglio di così!).

RUSH



Tra le tattiche che, agli albori del gioco online, vennero considerate "scorrette" va indubbiamente citata quella del rush. Letteralmente corsa", la tattica del rush consiste nel focalizzare i primi momenti di gioco nella produzione di unità di scarsa potenza per attaccare con largo anticipo il proprio avversario distruggendo o rallentando la sua evoluzione. In *StarCraft* era una tattica molto utilizzata dai giocatori Zerg. Il vantaggio nella sua applicazione era evidente, almeno fino a che Blizzard non operò i bilanciamenti del caso, rendendola una tattica ortodossa, in quanto difendibile mediante i giusti accorgimenti.



Il sistema di raggruppamento di *WCIII* è stato un toccasana per gli amanti della partita online.

po' riduttivo il nostro modo di trattare il primo esponente di una saga tanto famosa, ma, realisticamente, il suo impatto sul mercato non determinò nessun importante traguardo, se non quello di gettare le basi di un universo che, oggi, milioni di giocatori vivono sotto la forma di *World of Warcraft*. Sarebbe però servito solo un altro anno per dare al genere una forma decisamente più vicina agli RTS così come si intendono oggi.

OLTRE IL TIBERIUM

Il 1995 rappresentò per il genere un passo estremamente importante e se, cronologicamente, i meriti maggiori vanno di diritto a Westwood e al suo *Command & Conquer*, facciamo al tempo stesso fatica a credere che la sua uscita abbia potuto influenzare così radicalmente *Warcraft II: Tides of Darkness*, apparso sul mercato solo quattro mesi dopo. Abbiamo parlato di passo importante, perché tanto *C&C*, quanto *Warcraft II* offrirono finalmente la possibilità di gestire più unità contemporaneamente, superando così quella che rappresentava una grande limitazione alle possibilità strategiche offerte dal genere. Dimenticandoci della diatriba tra Westwood e Blizzard, va subito detto che *Tides of Darkness* rappresentò un'evoluzione dell'originale *Warcraft* sotto tutti gli aspetti: iniziando da quelli cosmetici di grafica e sonoro (indimenticabili i "pissing sound" di cui parliamo a parte in queste pagine), fino ad arrivare all'evoluzione della storia e alla profondità delle meccaniche. Strutturalmente il gioco rimase pressoché invariato, specialmente

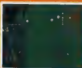
"Da semplice orpello funzionale alla trama, gli eroi di *WC III* diventano protagonisti indiscussi"





Warcraft II: Beyond the Dark Portal

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU a 33 MHz 486, 8 MB of RAM, Scheda video Super VGA, CD-ROM 2x, MS-DOS o Windows 3.1 o Windows 95.





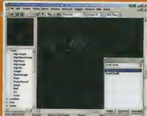


nelle fazioni in lotta che contemplavano sempre orchi e umani, ma con l'aggiunta (più estetica che altro) di altre tre razze integrate nelle compagini originali: Elfi, Nani e Gnomi per gli Umani, Ogre, Troll e Goblin per gli Orchi, andando così a creare i nuclei di Alleanza e Orda, oggi sin troppo conosciuti.
Tale differenziazione, tuttavia, non portò a reali cambiamenti nelle strategie di combattimento dei due schieramenti (a differenza dell'avversario *Commond & Conquer* in cui le due fazioni, GDi e NOD, erano caratterizzate, seppur in minima parte, da approcci tattici differenti), che, al di là del già citato aspetto grafico, offrivano spazi di manovra differenti solo per alcune unità, tipicamente nelle magie. Anche a dispetto di questa scelta, però, numero e varietà delle unità venne incrementato notevolmente, grazie anche all'apparizione di forze volanti (relegate però più all'esplorazione che al combattimento) e navali, la cui introduzione fu parallela a quella di una terza materia prima da raccogliere, il catrame, specifica per la loro costruzione.
Allo stesso tempo, *Worcroft II* cominciò a fare un uso più incisivo degli Eroi, caratterizzati da statistiche aumentate rispetto alle controparti "normali", che, pur mantenendo il loro ruolo di obiettivi di missione più che di vere e proprie aggiunte ai combattimenti, venivano sempre più usati per migliorare la narrazione della storia (soprattutto nell'espansione *Beyond the Dork Portol*). Rispetto a quanto visto nell'originale *Worcroft*, infatti, la trama di *Tide of Dorkness* cominciava a rivelarsi più matura e intricata, offrendo spunti interessanti per la nascita di un vero e proprio universo popolato da personaggi rilevanti, atti ad aumentare il coinvolgimento del giocatore.



StarCraft fu il primo a presentare caratteristiche differenti tra le razze.

EDITOR DI SPESSORE



All'uscita di *StarCraft*, il gioco già comprendeva un potentissimo editor di mappe, il cui cuore era mutuato da un programma realizzato da appassionati chiamato "War2xEd". Questa sua evoluzione "ufficiale" non consentiva soltanto di realizzare mappe adatte alle sfide multigiocatore (alcune delle quali furono addirittura adottate in forma ufficiale e incluse nelle patch del gioco), ma anche di creare vere e proprie campagne, grazie alla possibilità di utilizzare complicati script per far accadere specifici eventi.

OCCHIO ALLA QUALITÀ

Un'altra interessante novità riguardava la possibilità di migliorare la qualità delle unità costruite attraverso appositi edifici preposti allo scopo. Possibilità che tuttavia avrebbe rivelato il suo peso quasi esclusivamente nelle sfide multiplayer.
Se, infatti, da un lato la tecnologia del tempo lo relegava a passatempo per pochi eletti (Battle.net sarebbe divenuta una realtà solo l'anno successivo, con l'avvento di *Dioblo*), dall'altro questi pochi eletti poterono gustare sfide interessanti che

DEFENSE OF THE ANCIENTS

Originariamente nata come mappa multiplayer di *WCIII*, Defense of the Ancients (normalmente chiamata DoTa) è diventata, con l'uscita di *Frozen Throne* e il contributo di molti utenti, un vero e proprio mod a sé stante del gioco. Caratteristica di DoTa è il completo abbandono della gestione di costruzione e raccolta di risorse, in favore dello sviluppo di un singolo eroe sotto il controllo del giocatore (che può sceglierlo tra ben ottantanove diversi!). DoTa è stato acclamato dalla stessa Blizzard ed è tuttora giocato moltissimo online. Chi lo volesse provare, può trovare tutto il necessario all'indirizzo **http://dota-allstars.com** (richiede obbligatoriamente *Frozen Throne*).



cominciavano a vedere l'applicazione di tattiche articolate, grazie all'aumento della complessità delle abilità concesse alle varie unità, e dove la velocità di costruzione e di espansione cominciava a delinearsi come una discriminante del livello di capacità dei giocatori.
Non è un caso, del resto, che in mancanza di strumenti ufficiali, comparvero tool realizzati dai giocatori per creare mappe di gioco, la cui indiscussa efficienza fu persino certificata dalla stessa Blizzard che, anni dopo, utilizzò il "War2xEd" come punto di partenza dell'editor proprietario del suo nuovo RTS. Nonostante questo entusiasmo, mancavano, in realtà, ancora molti elementi che avrebbero reso il gioco online ancora più godibile, ma non si sarebbe dovuto aspettare molto... seppur il vento della rivoluzione non interessò direttamente il fantastico mondo di *Warcraft*.



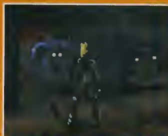
Le campagne di *Warcraft III* dovevano essere affrontate obbligatoriamente in sequenza.

"Rispetto all'originale, la trama di *Tide of Darkness* cominciava a rivelarsi più intricata"





STARCRAFT: GHOST



Perso ormai nelle pieghe del tempo, *Starcraft: Ghost* sarebbe dovuto essere uno spin-off dell'omonimo RTS, che focalizzava la sua attenzione sulle gesta di Nova, un'avvenente unità ghost dei Terran intenta a compiere varie missioni stealth. Il gioco, un arcade adventure previsto solo per console, fu annunciato nel 2002 e si fece subito ampiamente desiderare per l'idea di vivere in terza persona (sulla falsa riga di *C&C: Renegade*) molte delle situazioni viste in *StarCraft*. A oggi, purtroppo, il destino di *Ghost* è del tutto incerto, soprattutto dopo l'annuncio di Blizzard, nel maggio del 2006, del suo rinvio a data, e piattaforme, da definire.

DALLA MAGIA ALLA FANTASCIENZA

A tre anni (dopo la forzata pausa del già citato *Diablo*) dalle epiche avventure di Orda e Alleanza, Blizzard diede alla luce il suo nuovo titolo nel genere RTS, abbandonando le atmosfere fantasy che la avevano da sempre caratterizzata e, soprattutto, decidendo di impiegare una visuale isometrica, mutuata dalle scelte degli antagonisti di Westwood. *StarCraft*, tuttavia, rappresentò ben più di un semplice cambio di direzione nell'ambientazione, diventando a ragione una pietra miliare del genere, nonché il detentore di tutta una serie di innovazioni che, tuttora, la maggior parte degli RTS sfrutta. Non è un caso, del resto, se stiamo parlando del terzo gioco per PC più venduto di sempre (includendo la sua espansione *Brood War*) e di uno dei titoli più giocati online in assoluto. Non è affatto difficile stabilire le motivazioni che hanno condotto *StarCraft* a un tale successo, ma tra le prime va indubbiamente identificata la netta caratterizzazione delle tre fazioni introdotte. Laddove gli RTS fino a quel punto avevano offerto lievi differenze tra le compagini in lotta,



StarCraft offriva tre approcci nettamente differenti, non solo nella qualità delle unità, che portavano il giocatore verso un utilizzo strategico completamente differente a seconda dell'esercito comandato, ma anche nelle meccaniche di base del gioco, come la raccolta delle risorse o la costruzione di edifici e truppe. Inventandosi uno scenario fantascientifico ambientato in un lontano futuro, Blizzard immaginò un conflitto interplanetario tra razze estremamente differenti: i versatili Terran, gli orgogliosi Protoss e i





■ Gli Eroi di *WCIII* sono funzionali alla storia e rappresentano anche le più potenti unità del esercito.




L'interfaccia di *StarCraft* rappresentava un netto passo avanti per gli standard dell'epoca.









terribili Zerg. Al di là della bontà della trama, che si articolava attraverso tre differenti campagne, una per razza da affrontare in rigorosa sequenza, stupiva sin da subito la forte caratterizzazione data alle tre compagini. I Terran offrivano tattiche molto variegate in virtù della loro facilità di espansione e versatilità nell'affrontare le situazioni, che culminava con la possibilità di rendere volanti i propri edifici più importanti. Si trattava della razza che più si avvicinava ai criteri classici degli RTS fino a quel momento disponibili, potendo contare su principi costruttivi e di raccolta delle risorse (ridotte a due dopo l'excursus delle tre di *Warcraft II*, gas Vespene e minerali) più classici. Agli Zerg, invece, andava indubbiamente la palma di originalità. Partendo dal presupposto di una civiltà insettoide costruita intorno a un'unica mente pensante (l'Overmind, obbiettivo della campagna finale del gioco), costruzione e produzione delle unità erano entrambe basate sull'evoluzione delle creature base, le larve, che dovevano tuttavia sottostare al limite di operare al di sopra di un terreno "contaminato" dagli elementi organici Zerg. Si trattava indubbiamente di un aspetto molto affascinante che limitava di molto l'espansione dei giocatori ma, al tempo stesso, concedeva una velocità di produzione incredibile, compensata dalla relativa fragilità delle truppe (se vi siete sempre chiesti da dove venisse il neologismo "zergare", ora potete immaginarlo benissimo). Per l'ultima razza, invece, la Blizzard scelse degli alieni umanoidi estremamente potenti, dotati di poteri psionici e di una civiltà fortemente incline alla religione e al combattimento. Questo si traduceva, in termini di gioco, nell'obbligo di gestire poche unità, molto potenti, ma con qualche sorta di limitazione che compensava la loro incisività: gli Zealot, per esempio, l'unità base Protoss, erano limitati al semplice combattimento corpo a corpo e, per quanto uno solo di essi potesse facilmente tener testa a più unità Terran o Zerg, lo sfruttamento intelligente del terreno da parte dell'avversario poteva facilmente invalidarne l'indiscussa potenza. La varietà di mezzi e possibilità offerti permise ai giocatori, non solo di scegliere la fazione più adatta al proprio stile di gioco, ma anche di

"In *Warcraft* le fazioni sono distinte nelle magie a loro disposizione"

StarCraft

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU Pentium 90 o equivalente, 16 MB RAM, Scheda video Super VGA, 80 MB HD, 2x CD-ROM, Windows 95, 98, 2000, ME, XP.



STARCRAFT II

Il 2007 verrà ricordato da molti appassionati della strategia in tempo reale come un anno fondamentale. A dieci anni dall'originale uscita, infatti, Blizzard ha annunciato di avere in corso lo sviluppo del sequel ufficiale di *StarCraft* mostrando un gioco già molto ben caratterizzato e intrigante. Gli eventi di *StarCraft II* partiranno da quattro anni dopo la fine della narrazione di *Brood War* e rivedranno sul campo molti dei protagonisti della saga originale. Le uniche indiscrezioni note riguardano il ritorno delle tre razze originali (le uniche giocabili a detta di Blizzard) e alcuni dettagli sulla campagna Terran, che vedrà uno sviluppo non lineare delle missioni (struttura che sembrerebbe non sarà comune con le altre due). L'uscita del gioco è prevista, nei perfetti standard Blizzard, "quando sarà pronto" e l'unica informazione in merito escludeva, all'epoca, un'apparizione entro la fine dell'anno in corso, il 2007. Non ci resta che sperare che non ci facciano aspettare troppo!





optare per tattiche molto differenti al suo interno, che in una partita più prolungata potevano spaziare liberamente. Un giocatore Terran, per esempio, avrebbe potuto contare sulla potenza difensiva delle sue truppe per utilizzare un terribile attacco nucleare nel centro nevralgico del nemico (sfruttando l'invisibilità delle unità Ghost, che fornivano letteralmente il bersaglio al lancio dell'atomica), oppure cercare di creare una flotta di potenti battlecruiser, magari scortati da qualche Vascello Scientifico capace di abbattere con un colpo i potenti scudi Protoss... difficilmente si riusciva a fare tutto, ma proprio per questo la varietà di situazioni perseguibili, soprattutto quando si passava a giocare online con avversari umani, divenne il tratto distintivo e la chiave del successo di *StarCraft*.

Prima di parlare dell'online, è bene spendere qualche parola sull'ottima modalità di gioco in singolo che, oltre a offrire al giocatore la possibilità di toccare con mano tutte le possibilità offerte dal gioco, presentava i primi tentativi di distaccarsi dallo schema ormai fisso che caratterizzava da tempo le singole missioni. Al posto di fossilizzarsi sul "costruisci, ammassa, distruggi" (comunque presente nel gioco), alcune missioni presentavano svolgimenti alternativi che riguardavano l'utilizzo di una piccola compagine di unità, senza possibilità di creare rinforzi, per raggiungere un determinato obiettivo all'interno di mappe create ad hoc. In questi casi, insomma, il giocatore era obbligato a sfruttare al massimo le potenzialità delle sue truppe e impararne la microgestione. A queste stesse missioni veniva poi spesso legata la presenza di unità speciali, sia i già citati Eroi, sia truppe particolari non disponibili in multiplayer, che presentavano caratteristiche differenti rispetto a quelle normali: un concetto

StarCraft: Brood War

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU Pentium 90 o equivalente, 16 MB RAM, Scheda video Super VGA, 80 MB HD, 2x CD-ROM, Windows 95, 98, 2000, ME, XP.





In *StarCraft*, alcune unità offrivano due modalità di utilizzo: come carri armati e come potente artiglieria.







A dispetto delle iniziali indiscrezioni, la telecamera di *WCIII* offriva la classica prospettiva isometrica.





Warcraft III: Reign of Chaos

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU 400 MHz Pentium II o equivalente, 128 MB RAM, Scheda video 3D 8 MB con supporto DirectX 8.1, 700 MB HD, CD-ROM 4x, Windows 98, 2000, ME, XP.



> "*Brood War* aggiungeva nuove unità alle diverse razze"

che sarebbe poi stato enormemente ampliato e trasposto anche in multiplayer dal futuro *Warcraft III*. Già, perché accanto a una splendida avventura in singolo, *StarCraft* offriva un'eccellente modalità multiplayer forte del sistema Battle.net ampiamente testato qualche anno prima da *Diablo*.

UOMO CONTRO UOMO

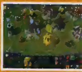
L'introduzione di meccaniche di ottimizzazione per le attività più comuni (come la coda di produzione di unità negli edifici, o una miriade di scorciatoie da tastiera per azioni più immediate) resero le sfide online sempre più accanite, puntando l'accento sulle notevoli variabili già citate e sulla velocità di esecuzione delle stesse, portando a volte i giocatori a sfruttare tattiche che, in origine, venivano marchiate come poco ortodosse (tipo il "Rush"). Contemporaneamente con il diffondersi del gioco online, però, emersero anche problemi relativi al bilanciamento delle razze: con una simile varietà di approccio, infatti, saltarono presto all'occhio combinazioni che sbilanciavano notevolmente le sfide in multiplayer. Blizzard, tuttavia, non si sedette sugli allori, ma cominciò un'alacre produzione di patch per aggiustare il tutto, culminando il lavoro con l'uscita di una riuscitissima espansione, chiamata *Brood War*, che non solo offriva una nuova serie di campagne per gli appassionati, evolvendo così la già ottima storia di *StarCraft*, ma aggiungeva anche nuove unità alle diverse razze, mirate a bilanciarne le chiare debolezze. Non a caso fu persino organizzata una sessione beta, aperta a giocatori selezionati, proprio per valutare il bilanciamento in modalità multiplayer del gioco).
I Terran soffrivano di una partenza lenta a causa delle deboli unità? Ecco apparire in *Brood War* il medico da campo per aumentarne la longevità in battaglia.
Inutile dire che, visto il risultato raggiunto, tutto il mondo stava cominciando a pensare a che cosa sarebbe accaduto alla saga RTS più storica di casa Blizzard... una risposta che attese ben quattro anni per essere data.





Warcraft III: The Frozen Throne

SVILUPPATORE: Blizzard
SISTEMA MINIMO: CPU 400 MHz Pentium II o equivalente, 128 MB RAM, Scheda video 3D 8 MB con supporto DirectX 8.1, 700 MB HD, CD-ROM 4x, Windows 98, 2000, ME, XP.



ORCHI POLIGONALI

Prima di parlare di *Warcraft III: Reign of Chaos*, va fatta una doverosa premessa (e chi ci segue da tempo dovrebbe già sapere che cosa ci apprestiamo a dire): il terzo capitolo della saga che abbiamo tanto apprezzato è arrivato a noi in una forma diversa rispetto all'idea originale di Blizzard. Nel settembre del 2000, infatti, due anni prima l'uscita sugli scaffali, un entusiasta Bill Roper raccontò dell'idea di voler andare ben oltre i canoni del classico RTS, facendo emergere maggiormente gli aspetti GdR di un mondo che aveva tutte le potenzialità per farlo. Veniva così presentato un curioso incrocio tra *Diablo* e *Warcraft*, con la differenza, rispetto al primo, che non si aveva sotto il proprio comando un solo avventuriero, ma intere truppe con cui compiere missioni da vero GdR, il tutto con una splendida grafica poligonale e un motore che permetteva la piena libertà nel controllo della camera. Non ci è dato di sapere che cosa fece cambiare idea a Blizzard, ma la decisione di tornare sui propri passi (e dare, in realtà, alla comunità dei videogiocatori quello che veramente stava aspettando) non è stata affatto accolta con sdegno... Forti di un ambientazione di partenza più ricca di *StarCraft* e navigate dall'esperienza ottenuta con il successo di quest'ultimo, le premesse nella realizzazione di *Warcraft III* erano indubbiamente positive e, una volta tanto, le attese vennero rispettate, se non addirittura superate. Partendo dalla struttura vincente di *StarCraft*, infatti, Blizzard non fece altro che riproporla aggiungendo nel piatto nuove razze al già nutrito carnet di *Warcraft*. Così, accanto a Orchi e Umani, comparvero i Non-Morti e gli Elfi Oscuri, tutti estremamente caratterizzati in termini di meccaniche di gioco e, al tempo stesso, perfettamente bilanciati per l'utilizzo nelle sfide multiplayer. Parallelamente all'aumentare delle possibilità offerte ai giocatori, inoltre, Blizzard lavorò moltissimo sul miglioramento dell'interfaccia per risolvere gli ormai

GIOCHI PUBBLICATI DA BLIZZARD

- *Battle Chess* (1988)
- *Battle Chess II: Chinese Chess* (1990)
- *BlackThorne* (1994)
- *Diablo* (1997)
- *Diablo: Hellfire* (1997)
- *Diablo II* (2000)
- *Diablo II: Lord of Destruction* (2001)
- *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I* (1990)
- *The Lost Vikings* (1992)
- *StarCraft* (1998)
- *StarCraft: Brood War* (1999)
- *Warcraft II: Battle.net Edition* (1999)
- *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* (1996)
- *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995)
- *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002)
- *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003)
- *Warcraft: Orcs & Humans* (1994)
- *World of Warcraft* (2004)
- *World of Warcraft: The Burning Crusade* (2007)





In *Warcraft*, la mancanza di un'interfaccia immediata rendeva complicato utilizzare le abilità avanzate.





L'introduzione delle unità navali in *WCII* offrì una nuova dimensione di gioco.





"Gli eroi di *Warcraft III* partecipano attivamente alle battaglie"

pochi problemi rimasti. Così, oltre a ottimizzare in generale le capacità di spostamento delle unità, e aggiungere la benvenuta possibilità di inviarle al fronte direttamente dalla catena produttiva, viene introdotta la possibilità di selezionare le unità e dividerle in sottogruppi per avere un più veloce accesso alle loro abilità. Tale caratteristica diventa estremamente funzionale anche in virtù del nuovo ruolo degli Eroi: da semplice orpello funzionale alla trama in singolo, gli eroi di *WC3* diventano protagonisti indiscussi, sia assurgendo al ruolo originale, sia partecipando attivamente alle battaglie (anche in multiplayer), grazie a un sistema di esperienza ed equipaggiamento che consente loro di migliorare le caratteristiche e le abilità. Così, oltre alle normali attività da RTS, in *WC3* il giocatore è costretto a occuparsi anche dell'esperienza accumulata dal proprio eroe (che in caso di morte può risorgere da un'apposita struttura), sia combattendo il nemico, sia cercando particolari creature neutrali in giro per la mappa (chiamate "critter"). La combinazione di questi elementi, unita a una varietà più profonda rispetto a *StarCraft*, ha dato vita a una miscela esplosiva ancora oggi giocatissima online, soprattutto dopo l'uscita di *The Frozen Throne*, espansione che come *Brood War* ha migliorato i rapporti di forza tra le razze mediante le unità speciali. Dal 2003, tuttavia, il mondo è in attesa di un nuovo RTS di Blizzard, "costretta" a una pausa forzata dopo il successo di *World of Warcraft*. Tuttavia, dopo aver lasciato il palco a *Command & Conquer: Tiberium Wars*, siamo sicuri che sarà di nuovo la casa californiana a tornare sotto i riflettori degli appassionati di RTS, soprattutto dopo aver fatto l'annuncio che tutti si aspettavano: *Starcraft II*. **GMCRTS**



■ Le unità volanti garantivano la nascita di nuovi rapporti di forza. Era possibile distruggere i propri bersagli restando completamente illesi.

CRONOLOGIA

- *Warcraft: Orcs & Humans* (1994)
- *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995)
- *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* (1996)
- *StarCraft* (1998)
- *StarCraft: Brood War* (1999)
- *Warcraft II: Battle.net Edition* (1999)
- *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002)
- *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003)

AGE OF EMPIRES

AGE OF EMPIRES

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 90 MHz, 16 MB RAM, scheda video con 1 MB RAM, 80 MB liberi su HD.



Ci volevano alcune delle migliori menti dietro a *Civilization* di Sid Meier per creare la serie di RTS storici che ancora oggi rappresenta una delle pietre miliari del genere. *Age of Empires*, dall' esordio nell'autunno del 1997, ha trasformato lo studio delle grandi civiltà in un esercizio di tattica militare e gestione economica senza pari.

Con il senno di poi, l'idea era quasi banale, ma ci vollero le menti creative combinate di Microsoft e di Ensemble Studio (del quale faceva parte anche un certo Bruce Shelley, co-autore del leggendario *Civilization* insieme a Sid Meier) per unire al concetto di "strategia in tempo reale" quell'amore per la storia dell'umanità, che aveva caratterizzato il capolavoro di Meier. Per il primo gioco della serie, intitolato semplicemente *Age of Empires* e pubblicato nell'ottobre del 1997, Microsoft e Ensemble Studio decisero di concentrarsi "solo" sui primi 3000 anni di Storia dell'uomo - un arco temporale che, partendo dall'Età della Pietra, conduceva i giocatori fino all'Età del Ferro, ovvero, approssimativamente, l'Età Ellenistica. L'uso di termini storici generici come "Età del Ferro" derivava dal desiderio di non limitare geograficamente i popoli presenti nel gioco. Erano infatti ben sedici le culture rappresentate, provenienti dalle più svariate parti del globo: Europa e Vicino Oriente, naturalmente, ma anche Asia centro-meridionale ed Estremo Oriente. A "marcare visita", in questo primo gioco, erano i popoli del Nuovo Mondo (indiani d'America e civiltà Mesoamericane) e dell'Africa a sud del Mediterraneo: queste culture avrebbero fatto la loro apparizione nella serie in momenti successivi.



Con l'espansione *Warchiefs* ritornano gli Aztechi, questa volta accompagnati da Irochesi e Sioux.

UN GIOCO INNOVATIVO

Age of Empires introduceva diverse novità nel settore degli RTS: la grafica, assolutamente splendida per gli standard dell'epoca (e assai gradevole anche per quelli attuali), presentava una visione in prospettiva isometrica del campo di gioco - laddove classici come *Dune II*, *Command & Conquer* e *Warcraft II* optavano ancora per il tradizionale punto di vista dall'alto.







LA STRATEGIA DEGLI IMPERI – PARTE PRIMA

La critica principale che si può muovere a *Age of Empires* è che il gioco è troppo incentrato sulla conquista militare. Essendo questo un fatto della vita, non occorre fare altro che rassegnarsi; per una vittoria "fulminante" cercate di raggiungere "l'Età del Bronzo" il più in fretta possibile, e sfruttate il vantaggio tecnologico prima che i nemici possano raggiungervi. Se decidete di puntare su unità con armi da lancio (come per esempio gli arcieri), reclutatene molte. In multigiocatore, se avete un alleato non mancate mai di dividervi chiaramente i compiti prima della partita, così da portare avanti una strategia combinata.



Ciò, pur essendo solo una simulazione del "vero 3D", dava al giocatore un punto di vista inedito e verosimile di come l'espandersi della propria civiltà popolava le mappe di edifici, colture agricole, "soldatini" e così via. È interessante notare come, sebbene il marketing di *Age of Empires* sottolineasse come il gioco fosse "un incrocio tra *Civilization* e *Warcraft*", alcuni commentatori notarono come *AoE* non avesse "né la profondità e vastità del primo, né la giocabilità del secondo". In effetti, anche secondo gli standard dell'epoca, si trattava di un gioco dalla struttura assai semplice (e, malgrado la patina culturale, incentrato soprattutto sul combattimento tra eserciti); eppure riuscì a riscuotere un enorme successo sia critico che popolare, e a gettare le basi per una "dinastia" di titoli che continua ai giorni nostri. Le ragioni possono essere riassunte non solo nelle qualità già citate (grafica, fascino per l'ambientazione storica...) ma anche, paradossalmente, proprio nell'immediatezza dei concetti di gioco, che rese questo titolo veramente "adatto a tutti".

PER TUTTI I GUSTI

I più giovani potevano divertirsi a costruire città e muovere "soldatini per la mappa", rivivendo in modo attivo e coinvolgente quelle nozioni che, studiate sui libri di storia, apparivano sterili e noiose; gli adulti, dal canto loro, potevano affrontare campagne impegnative – magari al massimo livello di difficoltà – oppure

IL CAPOSTIPITE

Age of Empires, il gioco che ha dato origine alla saga, copre l'età antica in Asia e nel Vicino Oriente, consentendo al giocatore di guidare dall'età della pietra all'epoca classica civiltà come Egizi, Babilonesi, Persiani, Sumeri, Fenici e altre. Il gioco affonda la sua ispirazione nel classico a turni *Civilization*, riuscendo, come quest'ultimo, ad avvalersi del fascino insito nella storia dell'umanità.
Sebbene non privo di difetti, come problemi di "pathfinding", un eccessivo livello di microgestione e una giocabilità troppo basata sulla guerra, *Age of Empires* conquistò immediatamente il cuore di moltissimi appassionati.









Per le civiltà dell'antico Mediterraneo il controllo del mare era importantissimo, e lo stesso accade in *Age of Empires*.

AGE OF EMPIRES RISE OF ROME

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 90 MHz, 16 MB RAM, scheda video con 1 MB RAM, 20 MB liberi su HD, *Age of Empires* installato.







LA STRATEGIA DEGLI IMPERI – PARTE SECONDA

Age of Kings, fedele alla sua ambientazione con castelli e mura turrite, consente ai giocatori di optare per una strategia "difensiva" nelle prime fasi di gioco: per evitare "rush" nemici è necessario costruire difese e guarnigioni, e quindi sviluppare la propria economia in modo da potenziare le difese con castelli e fortificazioni sempre più solide, prima di sferrare un attacco decisivo in forze. Se il giocatore avversario è stato troppo dispersivo, verrà travolto nelle fasi finali del gioco. Se avete un alleato, un bravo giocatore è perfettamente in grado di dissanguare due avversari mentre il compagno si rinforza: il primo probabilmente verrà sconfitto, ma i nemici esausti verranno spazzati via dall'alleato rimanente.



Con *Rise of Rome* Microsoft ci raccontò l'ascesa e la caduta della "Caput Mundi".



rilassarsi con un titolo gradevole e immediato, che non richiedeva l'impegno medio (di solito piuttosto elevato) tipico degli RTS dell'epoca. Inoltre, ogni civiltà aveva caratteristiche sufficienti a renderla davvero unica, facendo in modo che, per esempio, l'esperienza di una partita con i Greci fosse completamente diversa da quella di una partita con i Babilonesi.
A dare valore aggiuntivo al tutto vi era una completa enciclopedia online, che dettagliava le culture, le unità e gli edifici a disposizione dei giocatori – un'idea che Shelley aveva senza dubbio mutuato dalla "Civilopedia" di *Civilization*, e che arricchiva *Age of Empires* con quel genere di "Storia in pillole" che è alla base del successo di canali come "History Channel" e di molti libri divulgativi.
Ovviamente, nel gettare uno sguardo d'insieme all'Età Antica, *Age of Empires* aveva trascurato una civiltà importantissima: quella romana. Furono in molti a leggere in questa omissione i segni che un'espansione del gioco principale era già stata programmata, e tali sospetti furono confermati quando, esattamente un anno dopo, Microsoft ed Ensemble Studio pubblicarono *Rise of Rome*. Questo titolo, che necessitava dell'originale per essere installato, non introduceva in *Age of Empires* solo i romani, ma anche i loro avversari principali: Cartaginesi, Macedoni e Siriani (presentati nel gioco come "abitanti di Palmira").
Sebbene i contenuti inediti di *Rise of*

AGE OF EMPIRES THE AGE OF KINGS

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 166 MHz, 32 MB RAM, scheda video con 2 MB RAM, 100 MB liberi su HD.







The Asian Dynasties racconta l'arrivo degli europei in Estremo Oriente e le lotte tra gli imperi locali: Cina, Giappone e India.

L'EPOCA ROMANA



Con la prima (e unica) espansione per *AoE*, intitolata *Rise of Rome*, Microsoft portò nel gioco l'epoca romana e delle lotte tra la grande città e i suoi nemici più acerrimi, come cartaginesi e macedoni. Gli sviluppatori di Ensemble Studio non si limitarono ad aggiungere nuovi contenuti e tecnologie, ma approfittarono dell'espansione per rivedere la giocabilità dell'originale, rimuovendone i difetti e rendendola complessivamente più bilanciata. Alcuni critici arrivarono a definirlo "un gioco completamente nuovo". Ciò rende la versione "Gold" di *AoE*, ovvero la collezione di entrambi i titoli, un classico ancora oggi.





AGE OF EMPIRES THE AGE OF KINGS: THE CONQUERORS

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 166 MHz, 32 MB RAM, scheda video con 2 MB RAM, 80 MB liberi su HD, *Age of Kings* installato.



Rome fossero minimi (ogni nuova civiltà aveva, ovviamente, unità, architetture e tecnologie inedite a lei uniche, e adesso si potevano creare "serie di unità da costruire" nelle strutture apposite), i progettisti approfittarono dell'anno intercorso dall'uscita dell'originale per risolvere alcuni dei suoi problemi: un migliore bilanciamento tra tutte le civiltà, la risoluzione di alcuni gravi difetti relativi al "pathfinding" e una migliore reattività agli ordini da parte delle unità. I critici concordarono che *Age of Empires* unito a *Rise of Rome* (i due titoli sarebbero successivamente stati pubblicati insieme in versione *Age of Empires Gold*) rappresentava di fatto "un'esperienza del tutto nuova, e ciò che il titolo originale avrebbe dovuto essere in primo luogo". In concreto, il successo della serie rimase elevatissimo, e i fan iniziarono a domandarsi di che cosa si sarebbe occupato il prossimo capitolo...

"*Age of Empires* unito a *Rise of Rome* rappresentava un'esperienza nuova"

LE GIOIE DELLA MEZZA ETÀ

Piuttosto logicamente, Ensemble Studio decise di proseguire la serie rispettando un ordine cronologico. *Age of Empires* ci aveva lasciato al culmine della gloria dell'Impero Romano; il suo successore *Age of*



La grafica isometrica di *Age of Kings* viene ammirata ancora oggi per la bellezza con cui venivano resi i paesaggi del medioevo.

LA STRATEGIA DEGLI IMPERI – PARTE TERZA





Ages of Empires III offre una grande varietà di approcci strategici: mentre il "rush" è sempre una delle tattiche favorite dai giocatori più impazienti, un buon posizionamento di unità con armi da fuoco può creare una barriera di piombo in grado di respingere i primissimi tentativi di invasione. "Esplorare" è, però, la parola chiave per riuscire a costruire una solida vittoria strategica: allearsi con i nativi genera vantaggi, e permette di costruire rotte commerciali che rinforzano l'economia – aumentando al tempo stesso gli aiuti dal continente. Nelle mappe con molta acqua, non bisogna trascurare azioni alla "D-Day", con sbarchi dietro le linee nemiche, sostenuti da bombardamenti dal mare.


In *Age of Kings* giocatori con spirito difensivo potevano, letteralmente, "arroccarsi" in splendide (e robustissime) fortezze.

IL MEDIOEVO

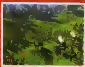
Alla caduta di Roma non potevano che seguire gli anni bui del medioevo, riletti da Ensemble in *The Age of Kings*. Furono anni che videro la nascita delle grandi potenze europee, come Francia e Inghilterra, e delle imprese del Saladino e di Giovanna d'Arco. L'era dei castelli, dei cavalieri e delle crociate. Microsoft fece tesoro di tutti i consigli ricevuti dai fan di *AoE*, e realizzò non solo il miglior titolo della serie, ma uno dei capolavori assoluti nel genere degli RTS. Ancora oggi, organizzare un'armata di cavalieri, arcieri e mezzi d'assedio, per spianare le terre e le mura del vicino non potrebbe essere più divertente.

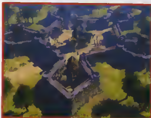


Kings (o, più appropriatamente *Age of Empires II: The Age of Kings*) iniziò appena dopo, nei Secoli Bui che seguirono la fine dell'Impero, fino a raggiungere la nuova alba del Rinascimento e l'introduzione delle primissime armi da fuoco.
Era il 1999, e Ensemble Studio aveva avuto, naturalmente, molto tempo per riflettere su quali erano stati gli aspetti più riusciti di *AoE*, quali quelli più "dubbi" e quali fossero le richieste della numerosa comunità di giocatori. Il risultato fu un titolo di primissima qualità, un classico senza tempo (popolare ancora oggi a quasi dieci anni di distanza) che seppe conquistare immediatamente critica e fan per la cura nella realizzazione, la profondità delle strategie di gioco, l'atmosfera generale senza pari, la qualità grafica e artistica, e il livello di coinvolgimento offerto dalle numerose campagne. Non a caso, per molti fan di questa serie *Age of Kings* ne resta ancora il conseguimento più riuscito. Il gioco, come già detto, seguiva il cammino di una civiltà europea, asiatica o mediorientale durante uno dei periodi più oscuri ma anche affascinanti della storia dell'uomo: l'era dei castelli, dei cavalieri, degli assedi e delle crociate – introducendo nuove regole che permettessero di rappresentare tali elementi nel contesto della giocabilità della serie. Ciò rendeva *AoK* immediatamente fruibile dai veterani di *AoE*, aggiungendo al tempo stesso uno strato di profondità strategica in più. La costruzione di fortificazioni, torri e castelli diventava fondamentale per la difesa, così come le nuove e potenti macchine d'assedio, come i trabucchi, erano indispensabili per organizzare spedizioni contro le fortezze nemiche.

AGE OF EMPIRES III

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda video con 64 MB RAM, 650 MB liberi su HD.






Con *Age of Empires III* gli splendidi paesaggi del Nuovo Mondo appaiono sul PC in 3D per la prima volta nella serie.

"Age of Kings rappresentò un successo immediato sia in singolo sia in modalità multigiocatore"


L'I.A. di Age of Empires consentiva di organizzare le truppe in splendide formazioni, ma non sempre ne gestiva correttamente gli spostamenti

SOLIDE BASI
Sul piano del combattimento, *AoK* portava all'estremo la filosofia "carta-forbice-sasso" tipica dei rapporti di forze tra le unità in molti RTS: i cavalieri, per esempio, potevano travolgere la fanteria, ma subivano perdite orrende se si schiantavano contro una linea di picchieri; questi ultimi, a loro volta, erano estremamente vulnerabili contro la fanteria stessa. Ciò rendeva l'organizzazione di eserciti basati su "armi combinate" pressoché una necessità, e il loro impiego sul campo di battaglia un delicato esercizio di manovra.
Age of Kings rappresentava, come tradizione, una vasto numero di nazioni (e regni) dell'epoca attraverso unità e tecnologie speciali, come i micidiali arcieri con arco lungo inglesi, i terrificanti cavalieri teutonici (capaci di livellare un nemico in pochi secondi) e così via.
AoK fu un successo immediato sia in modalità giocatore singolo sia in multigiocatore, e molti lo considerarono un titolo pressoché perfetto in termini di giocabilità, spessore strategico ed equilibrio tra le diverse fazioni. La sua prima (e unica) espansione, intitolata *The Conquerors*, si "limitò" dunque a introdurre nuove civiltà (soprattutto asiatiche e, per la prima volta nella serie *AoE*, mesoamericane: aztechi e maya) e nuove tecnologie, oltre a raffinare ulteriormente il bilanciamento tra le varie fazioni.


Grazie al suo editor Age of Empires ha consentito ai fan di pubblicare in Rete mappe e scenari inediti.

UN NUOVO MONDO
Due anni avevano separato *AoE* da *AoK*, ma i fan della serie dovettero attenderne ben sei prima che, nel 2005, *Age of Empires III* approdasse nei negozi. Proseguendo nel loro percorso attraverso i secoli, gli sviluppatori si dedicarono al periodo coloniale – ovvero a quella complessa e sanguinosa era della storia del mondo che vide le principali potenze europee occupare diplomaticamente o (più spesso) con la forza i nuovi continenti scoperti nell'età delle grandi esplorazioni. Gli anni coperti andavano dunque da (circa) il 1500 alla prima metà del 1800 – sebbene alcuni importanti eventi del periodo (come le guerre napoleoniche) non erano inclusi. L'enfasi, come detto, era posta sulla colonizzazione, in particolare del Nuovo Mondo, ovvero le Americhe. Significativo era il fatto che le fazioni giocabili fossero tutte

I CONQUISTATORI



Age of Kings è uno dei rari esempi di gioco che, con qualche piccola patch per raffinare il bilanciamento tra le unità, può essere considerato al pari di una gemma perfettamente tagliata. Quando si trattò di creare un'espansione, i progettisti si preoccuparono dunque di ampliare le ambientazioni di *AoK*. Il tema di *The Conquerors* permise loro di introdurre le civiltà mesoamericane, gli ambienti del Nuovo Mondo, e il grande nemico dei suoi nativi: la Spagna, mentre l'Oriente vide l'arrivo dei temibili Unni e dei Coreani.

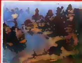
AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda video con 64 MB RAM, 650 MB liberi su HD, *Age of Empires III* installato.



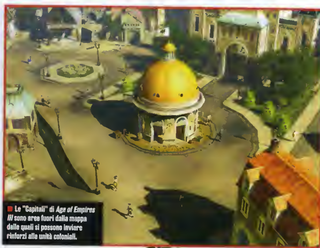
AGE OF EMPIRES III THE ASIAN DYNASTIES

SVILUPPATORE: Ensemble Studio
SISTEMA MINIMO: Processore a 1,4 GHz, 256MB RAM, scheda video con 64 MB RAM, 650 MB liberi su HD, *Age of Empires III* installato.





europee, mentre i nativi americani erano relegati al ruolo o di "alleati locali" o di avversari da sconfiggere per occuparne le terre. Le grandi battaglie erano, appunto, di tipo coloniale, ovvero combattute tra grandi potenze per il controllo dei territori oltremare.
AoEIII introdusse per la prima volta il 3D nella serie, con mappe splendide e ricche di colori e dettagli – che ricostruivano gli incontaminati paesaggi delle due americhe con una cura degna del "National Geographic". La giocabilità rispetto a *Age of Kings* non era cambiata di molto, e ciò, considerando il lungo arco di tempo che separava i due giochi e gli sviluppi avvenuti nel frattempo nell'ambito della strategia in tempo reale, iniziava a farle mostrare qualche "ruga". In compenso gli sviluppatori di



Le "Capitali" di *Age of Empires III* sono aree fuori dalla mappa dalle quali si possono inviare rinforzi alle unità coloniali.

Ensemble Studio introdussero un nuovo concetto per simulare il fatto che l'azione si svolgesse in regioni lontane dalla madrepatria, spesso separate da essa da interi oceani, e quindi con un appoggio da parte della stessa quantomeno precario: il concetto di "Città Madre".

CASE E PALAZZI

La "Città Madre" era, essenzialmente, una schermata che mostrava la capitale della potenza europea delle cui forze il giocatore era al comando. Delle "carte" virtuali simulavano i rinforzi che il governo poteva mandare ai suoi agenti sul campo: eserciti, equipaggiamenti, materie prime, coloni... Tali rinforzi potevano essere sbloccati "passando d'epoca", mentre, in base ai conseguimenti ottenuti nel Nuovo Mondo, la "Città Madre" guadagnava esperienza, ottenendo nuove carte da giocare. Infine, ogni civiltà aveva una serie di rinforzi a lei propri, che ne riflettevano le caratteristiche culturali, mentre i giocatori potevano personalizzare il mazzo delle carte virtuali, concentrandosi per

IN GIRO PER IL MONDO

Le guerre coloniali scoppiarono, storicamente, all'inizio del XVI secolo, ma i fan di *AoE* dovettero attendere solo cinque anni per vederle arrivare su PC. *Age of Empires III* poneva otto grandi potenze europee in lotta per il dominio delle terre lontane del nuovo mondo (rappresentate in 3D per la prima volta nella serie). I nativi potevano essere nemici o alleati, mentre dalle capitali europee i giocatori potevano inviare vari tipi di supporto alle unità impegnate nell'opera di colonizzazione. Un altro successo per Microsoft in una serie che, però, iniziava ad apparire leggermente superata.







Tra i pregi più grandi di *Age of Kings* vi era la dettagliata enciclopedia online sul medioevo.

esempio su un particolare tipo di appoggio (magari le materie prime) e adeguando di conseguenza la loro strategia sul campo. L'idea di "Città Madre", sebbene intrigante, funzionò solo parzialmente: non fu, in pratica, quella meccanica di gioco rivoluzionaria che sperava di essere, ma solo un elemento in più del gioco. In ogni caso anche *Age of Empires III* riscosse un buon successo, e diede vita a ben due espansioni (anche in questo caso si trattò di una "prima" per la serie). *The Warchiefs*, del 2006, riportava i nativi americani al centro della scena, consentendo di comandare, oltre alle potenze europee, anche Irochesi, Aztechi e Sioux; inoltre il nuovo concetto di "rivoluzione" permetteva a una civiltà di passare di epoca trasformando contemporaneamente la propria nazionalità: l'Inghilterra poteva "trasformarsi" negli Stati Uniti, la Spagna nel Messico e così via.



L'ULTIMA EVOLUZIONE

Il titolo venne però criticato per una certa "leggerezza" dei contenuti, e la risposta arrivò nel 2007, con *The Asian Dynasties*, un'espansione più sostanziosa che spostava l'azione nell'Asia Meridionale e in Estremo Oriente. Non solo l'azione si spostava sull'invasione di queste regioni da parte di Germania, Inghilterra e Olanda, ma anche i complessi rapporti tra le potenze locali (Cina, India e Giappone) venivano posti sotto i riflettori. Inoltre *TAD* introduceva numerose novità, come la possibilità di assoldare mercenari stranieri, un migliore sistema commerciale, tre nuove campagne e l'introduzione delle "Meraviglie", edifici particolari già presenti nei primi due titoli, ma fino a questa espansione assenti in *AoEIII*. Oggi si può dire che il pacchetto completo di *AoEIII* (ovvero il titolo base più le due espansioni) rappresenti l'evoluzione più compiuta del terzo capitolo della serie, ponendolo ancora una volta ai vertici della classifica dei migliori RTS. Nel frattempo, però, il mondo è andato avanti, con nuovi titoli che hanno saputo rinnovare il genere, portando in esso un'insospettata ventata di freschezza (e ci riferiamo a capolavori recenti come *Company of Heroes* e *Supreme Commander*). Ciò che gli appassionati si chiedono è se l'inevitabile *Age of Empires IV* saprà una volta di più sintetizzare il meglio del genere senza perdere quella personalità unica, che lo ha reso una delle serie più longeve e amate dal pubblico. Nel frattempo, riguardo all'argomento, non possiamo fare a meno di notare come vi sia un lungo periodo di guerre europee e campagne napoleoniche che ancora attendono di essere narrate dall'"Età degli Imperi" ***GMCRTS***

L'ESPANSIONE DELLE POTENZE

The Warchiefs, la prima espansione per *Age of Empires III*, permise ai giocatori di difendere le terre delle due americhe ponendosi al comando di tre dei più importanti popoli di nativi: Irochesi, Sioux e Aztechi. Mentre questi ultimi godevano anch'essi dell'appoggio di una capitale (Tenochtitlan), nei primi due casi essa era simulata da un "concilio tribale". Oltre a diverse caratteristiche tipiche di queste nuove civiltà (come le danze tribali e i capi particolarmente carismatici) l'espansione consentiva alle colonie europee di "ribellarsi", trasformandosi nei nuovi stati americani: Stati Uniti, Brasile, Messico, ecc...



SOL LEVANTE E DINTORNI



Unico caso, finora di "seconda espansione" per un titolo della serie *Age of Empires*, l'eccellente *The Asian Dynasties* fu dedicato sia all'arrivo degli europei in Asia Meridionale ed Estremo Oriente, sia alle già tribolate relazioni tra le civiltà della regione: Cina, Giappone e India (tutte rappresentate come nuove fazioni giocabili). *Warchiefs* era stato un po' criticato per la mancanza di contenuti sostanziosi; *The Asian Dynasties* vi pose rimedio introducendo nuove opzioni diplomatiche (come la costruzione di consolati), il ritorno delle "Meraviglie" (edifici prestigiosi in gradi di dare bonus di vario tipo), e la possibilità di reclutare mercenari stranieri.

COMMAND & CONQUER

Dalla "spezia" al mitico Tiberium: vi spieghiamo come si è evoluta una delle saghe più longeve e amate della storia videoludica, il cui successo sembra destinato a non tramontare mai.

L'antefatto è datato 1992 e risponde al nome di *Dune II – The Bottle for Arrokis* (*The Building of o Dynosty* nella versione americana). Il brillante team di sviluppo Westwood Studios realizzò uno splendido gioco di strategia ispirato alla saga "Dune" di Frank Herbert, un vero e proprio classico che lascerà una traccia indelebile nella storia videoludica. Tre famiglie (Atreides, Ordos e Arkonnen) in guerra tra loro si contendevano sul pianeta sabbioso Arrakis la produzione di una miracolosa "spezia", capace di prolungare la vita e di rendere possibili i viaggi interstellari. Con pochi mezzi e uomini a disposizione, il giocatore doveva esplorare la mappa per localizzare l'avversario negli otto livelli presenti e sviluppare così la strategia adatta a sbaragliare la concorrenza.

Una volta raffinato il materiale si dovevano gestire le risorse, combattere e costruire edifici e unità. Il tutto era suggellato da un'interfaccia rivoluzionaria per quei tempi (vedi la possibilità di selezionare le proprie unità tramite il sistema "punta e clicca"), un bilanciamento perfetto tra i mezzi in campo e lo sviluppo delle strutture, una longevità inusuale e un comparto sonoro sorprendente.

Dune II era un titolo fuori dal comune, capace di riunire sotto un'unica bandiera gli appassionati dei wargame con quelli dei giochi d'azione. Il titolo dei Westwood Studios rivoluzionò – per sempre – il modo di concepire i titoli strategici: la chiave del successo fu liberarsi dal vincolo rappresentato dal "sistema a turni" (tipico dei boardgame) che dominava fino ad allora il panorama videoludico. Da quel giorno nacquero i famosi *real-time strotegy* (strategici in tempo reale), un genere che conta tuttora milioni di appassionati.

LA NASCITA DI UN MITO

Dopo aver creato uno dei giochi più sorprendenti dei primi anni '90, Westwood Studios tre anni dopo (agosto 1995) riuscì nella non facile impresa di sfornare un nuovo successo: stiamo parlando di *Command & Conquer: Tiberion Down*, il capostipite di una serie divenuta ormai leggenda con oltre 25 milioni di copie vendute.

Dopo *Dune II* le software house di

C&C: Tiberian Dawn e The Covert Operations

SVILUPPATORE: Westwood Studios
SISTEMA MINIMO: CPU 486DX 33 MHz, 4 MB RAM, Scheda VGA, 30 MB su HD, Soundblaster compatibile, Lettore CD-ROM 2x e sistema operativo DOS/Windows 3.xx/ Windows 95.





Quella del generale Sheppard è una faccia che tutti i fan della serie *C&C* riconosceranno senza indugio.


L'interfaccia rivoluzionaria del primo episodio della serie.


La possibilità di selezionare le proprie unità in modo illimitato era una piccola grande rivoluzione.

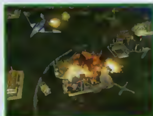
tutto il mondo misero in cantiere decine di giochi ispirati al capolavoro pubblicato da Virgin Interactive: il "futuristico" *Syndicate* di Bullfrog e il "fantasy" *Warcraft* di Blizzard si distinsero tra la massa di cloni per alcune innovazioni e soluzioni a livello di game design. Ma i ragazzi di Westwood Studios era pronti a riprendersi lo scettro e a far piazza pulita dei concorrenti, accontentando allo stesso tempo le schiere di fan che chiedevano a gran voce un seguito del loro capolavoro.

"Attorno al Tiberium si sarebbe scatenata una guerra planetaria"

Command & Conquer era ambientato in un futuro prossimo: sul pianeta Terra si schiantò un meteorite proveniente da una galassia sconosciuta e in prossimità della zona di impatto venne ritrovato un prezioso minerale dalle sorprendenti qualità, il "Tiberium". Attorno a questo materiale si sarebbe scatenata una guerra su scala planetaria tra due fazioni in lotta tra loro (entrambe giocabili dal giocatore e suddivise nei due CD che si trovavano all'interno della confezione), i "buoni" della GDI (Global Defence Initiative) e i "cattivi" della Brotherhood of NOD (conosciuti come la Confraternita dei NOD). A differenza di *Dune II*, dove ogni battaglia era slegata da quelle precedenti, in *C&C* si assisteva invece allo sviluppo di una vera e propria trama, intramezzata da un'incredibile quantità di filmati (con attori in carne e ossa) e fantastiche sequenze animate in CGI che facevano da contorno a scontri epici con decine di unità che si affrontavano tra loro.

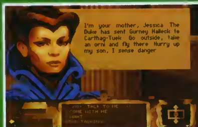
SEMPLICITÀ E IMMEDIATEZZA

La prima grande innovazione del nuovo RTS di Westwood Studios era rappresentata dall'interfaccia di gioco, decisamente "minimalista" rispetto a quella vista in *Dune II*. Per spostare le proprie truppe sugli scenari bellici di *C&C* bastava "semplicemente" selezionarle e spostarle su un punto della mappa: se si incontravano delle





DUNE



Il primo gioco ispirato all'universo creato dallo scrittore Frank Herbert era un "ibrido": *Dune* sviluppato da Cryo Interactive miscelava elementi di strategia con fasi di esplorazione e avventura. Il giocatore vestiva i panni di Paul Atreides e doveva procacciare la preziosa "spezia" per la salvaguardia della propria tribù. Il gioco fu pubblicato nel 1992 per Commodore Amiga.

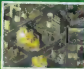
C&C: Red Alert, Counterstrike e The Aftermath

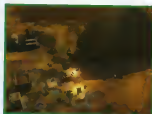
SVILUPPATORE: Westwood Studios
SISTEMA MINIMO: CPU 486DX2 a 66 MHz (DOS)/Pentium 90 (Windows 95), 8 MB RAM, Scheda VGA (DOS)/SVGA PCI 1 MB (Windows 95), 40 MB su HD, Lettore CD-ROM 2x.



C&C: Tiberian Sun e Firestorm

SVILUPPATORE: Westwood Studios
SISTEMA MINIMO: CPU Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, 200 MB su HD e Lettore CD-ROM 4x.





unità nemiche si assisteva a uno scontro a fuoco oppure a un normale spostamento. L'interfaccia di *C&C* era un piccolo gioiello, un concentrato di tante piccole innovazioni: per esempio, a differenza di tutti gli altri RTS presenti sul mercato, nel titolo dei Westwood era possibile selezionare un numero pressoché illimitato di unità e controllarne direttamente lo "stato vitale". Per avere nuove truppe era necessario estrarre il Tiberium, che permetteva di racimolare il denaro necessario per comprare le strutture e potenziare il proprio esercito.
Per velocizzare il tutto era stato creato un apposito sistema a icone per la costruzione di nuove unità, che gestiva in modo autonomo la produzione industriale. Le truppe e i mezzi erano ben caratterizzati, e soprattutto animati in modo sorprendente, proiettando l'ombra in



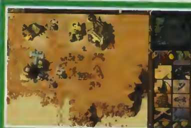
Aftermath riuscì a placare per qualche mese la fame di *Red Alert* degli appassionati...

tempo reale sul terreno e raggiungendo un livello di dettaglio mai visto in precedenza (anche se il gioco girava in bassa risoluzione "320x200"). A disposizione del giocatore c'erano oltre 25 unità, che contemplavano truppe di terra, aria e mare. Le missioni erano piuttosto diversificate: non si dovevano solo distruggere i nemici o costruire un certo numero di edifici, ma anche conquistare posizioni strategiche, sabotare basi avversarie e riparare i propri avamposti. Le mappe di gioco erano enormi e morfologicamente differenti, permettendo così ai giocatori di adottare molteplici strategie per portare a termine una missione o una battaglia. Un altro aspetto vincente di questa produzione fu il comparto audio, con effetti e una colonna sonora degni di nota. Da parte di Westwood fu data grande enfasi alla modalità multiplayer di *C&C*: supporto per il gioco via LAN, seriale e possibilità di giocare online. Non male per l'erede del leggendario *Dune II*!
Dopo il successo clamoroso di *C&C* nell'aprile del 1996 fu pubblicata la prima espansione ufficiale intitolata *The Covert Operations*. Si trattava di una raccolta di nuove missioni (15



... e infatti arrivò anche *Counterstrike*!





DUNE 2000

Si tratta di un rifacimento datato 1998 dell'indimenticabile *Dune II*, pubblicato nel lontano 1992 per Commodore Amiga e PC. La trama rimane la stessa, l'ambientazione sabbiosa del pianeta Arrakis pure, così come la maggior parte delle meccaniche di gioco. Era stato invece implementato il supporto per il gioco in multiplayer (in particolare la modalità "Schermaglia") e soprattutto il comparto grafico fu aggiornato agli standard dell'epoca, con una nuova veste completamente tridimensionale. Il gioco fu pubblicato da Virgin Interactive e sviluppato dal team di sviluppo Intelligent Games per la stessa Westwood.

ALBERT EINSTEIN



Non c'è dubbio che *Red Alert* rappresenti una sorta di prequel nell'intreccio narrativo creato dai ragazzi di Westwood. In un 1946 "alternativo", Albert Einstein utilizzò la macchina del tempo per viaggiare nel passato ed eliminare un giovane Adolf Hitler, impedendo così la nascita del nazismo. Nonostante il gesto "disperato" del giovane scienziato, il corso della Storia fu modificato ma non nel modo da lui auspicato. Anziché fronteggiare il Terzo Reich, l'Europa dovette fare i conti con i sogni di gloria di Stalin, che voleva annettere il Vecchio Continente all'Unione Sovietica e, successivamente, conquistare gli Stati Uniti.



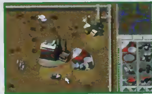
L'Unione Sovietica è pronta a scatenare l'Armata Rossa per invadere il Vecchio Continente.

per la precisione, da giocare sia con i GDI, sia con i NOD) con un livello di difficoltà più elevato e un pacchetto di 10 nuove mappe per sfide multiplayer. Nessun cambiamento per quanto riguarda la grafica (sempre in bassa risoluzione) e nessuna novità per quanto riguarda il parco truppe/strutture.

MINACCIA ROSSA

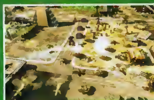
Westwood riuscì stupire – ancora una volta – gli appassionati degli RTS nell'ottobre del 1996 con C&C: Red Alert, un seguito (anche se è più giusto considerarlo un prequel) che riproponeva la stessa formula vincente del suo predecessore, sostituendo al posto dei soliti GDI e NOD gli "Alleati" e i "Sovietici". Infatti, le brillanti menti dei Westwood avevano ipotizzato una Seconda Guerra Mondiale "alternativa", in cui Hitler era stato assassinato nel 1946 e la minaccia questa volta proveniva dall'Unione Sovietica guidata da Stalin. Le nazioni europee si erano così coalizzate tra loro costituendo un fronte bellico piuttosto imponente, anche se l'armata russa poteva contare su una forza terrestre superiore e su un miglior supporto aereo. Si trattava, quindi, di due fazioni ben distinte che richiedevano un approccio e uno stile di gioco differenti. Da un punto di vista tattico, *Red Alert* introduceva nuove unità come i medici da campo (fondamentali per curare velocemente qualsiasi unità appartenente alla fanteria) e le spie. Pochi cambiamenti, invece, per le cosiddette strutture offensive e difensive, mentre il "Tiberium" era stato sostituito da una "raccolta" di minerali. La struttura delle missioni fu perfezionata con l'aggiunta di obiettivi secondari da completare, mentre l'I.A., in *Red Alert* fu risistemata (scomparvero alcuni fastidiosi bug, soprattutto nel multiplayer) dando una maggior credibilità alle strategie adottate dalla CPU. Una piccola "grande" innovazione fu l'aggiunta della selezione del livello di difficoltà (tra i





KANE'S WRATH

L'attesa nuova espansione di *C&C3* si intitolerà *Kane's Wrath* e vedrà la luce nella primavera del 2008. Come si evince dal titolo, il protagonista assoluto sarà Kane, il leader carismatico della Confraternita dei NOD. È stata preparata una campagna single player dedicata a lui e ai suoi irriducibili ribelli, e si tratterà di una sorta di prequel/sequel ambientato tra la Seconda e la Terza Guerra per il Tiberium (il tutto si svolgerà in un arco temporale di 20 anni). Ma il pezzo forte di questa espansione sarà l'implementazione della modalità "Global Domination", una conquista del mondo ispirata al famoso gioco da tavolo "Risiko". Infine, faranno la loro comparsa una serie di nuove unità per ognuna delle tre fazioni presenti nell'originale *Tiberium Wars*.

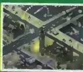






C&C: Red Alert 2 e Yuri's Revenge

SVILUPPATORE: Westwood Studios
SISTEMA MINIMO: CPU Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, SVGA 8 MB, 200 MB su HD, Lettore CD-ROM 4x, connessione a Internet.



tre disponibili), opzione che mancava nel primo *C&C*. All'interfaccia, rimasta simile all'originale datata 1995, fu aggiunta la possibilità di selezionare il tipo di formazione da adottare per muovere le proprie truppe. Il tutto venne impreziosito - per la prima volta - dall'utilizzo dell'alta risoluzione (si parlava di "640x480" e "640x400") che permetteva una maggiore resa visuale del campo di battaglia e una migliore definizione delle unità.

DOPPIO PACCO

Lo straordinario successo della saga di *C&C* sembrava non affievolirsi. Nel marzo del 1997 Westwood decise di soddisfare la fame degli appassionati pubblicando la prima espansione per *Red Alert* intitolata *Counterstrike*, che offriva otto nuovi scenari (per un totale di 16 missioni) e introduceva nuove unità. Nonostante fossero state implementate un centinaio di mappe per la modalità multiplayer (in rete era ormai disponibile un apposito editor), *Counterstrike* - purtroppo - non presentava alcuna novità sostanziale nel gioco online, visto che le nuove unità introdotte erano disponibili solo nelle campagne single player. Nel settembre dello stesso anno Westwood pubblicò una seconda espansione intitolata *Aftermath*. Il team di sviluppo - questa volta - fece tesoro delle critiche ricevute dai fan e dalla stampa specializzata e rese disponibili le nuove unità preparate (sette per la precisione) sia per la modalità single player, sia per quelle multiplayer.

IL DOTTOR MOEBIUS

Il Tiberium, l'oggetto del contendere di diversi episodi della saga *C&C*, fu esaminato dal Dottor Moebius, uno scienziato della GDI. Venne chiamato "Tiberium" perché fu ritrovato in Italia, in prossimità del fiume Tevere. Si trattava di un materiale di origine aliena proveniente da un meteorite caduto sul nostro pianeta.





Entrambi gli schieramenti presentavano importanti novità, una giocabilità meglio bilanciata e soprattutto 18 nuove missioni (con difficoltà crescente) da gustare nelle campagne per giocatore singolo e un centinaio di mappe per le battaglie multigiocatore. *Aftermoth* introduceva per la prima volta scenari bellici di dimensioni "extra large", che permettevano a otto giocatori di sfidarsi contemporaneamente.
Non paga del risultato ottenuto, Westwood pubblicò sempre nel 1997 *Sole Survivor*, il primo tentativo di trasformare *C&C* in una sorta di sparatutto online, alla *Quake* per intenderci. Invece che comandare le proprie truppe e gestire le risorse, il giocatore controllava una singola unità scelta (tra quelle disponibili dei GDI, nei NOD, più alcune segrete) prima di entrare in battaglia. Questo esperimento, che era solo multiplayer, si rivelò un mezzo fallimento (non a caso, *Sole Survivor* è l'unico titolo della saga a non essere stato inserito nella raccolta *C&C - The First Decode*).

IL NUOVO SOLE

Il 1998 segna il passaggio dei Westwood Studios da Virgin Interactive Entertainment (di cui facevano parte dal 1992) a Electronic Arts, per la cifra record di 122 milioni di dollari. A quattro anni di distanza dal primo episodio, uscì nell'agosto del 1999 l'atteso *Command &*



L'interfaccia di gioco viene ulteriormente migliorata in *Red Alert*.

CRONOLOGIA

- Command & Conquer (Agosto 1995)
- Command & Conquer: The Covert Operations (Aprile 1996)
- Command & Conquer: Red Alert (Ottobre 1996)
- Command & Conquer: Red Alert - Counterstrike (Marzo 1997)
- Command & Conquer: Red Alert - The Aftermath (Settembre 1997)
- Command & Conquer: Tiberian Sun (Agosto 1999)
- Command & Conquer: Tiberian Sun - Firestorm (Febbraio 2000)
- Command & Conquer: Red Alert 2 (Ottobre 2000)
- Command & Conquer: Red Alert - Yuri's Revenge (Ottobre 2001)
- Command & Conquer: Renegade (Febbraio 2002)
- Command & Conquer: Generals (Febbraio 2003)
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour (Settembre 2003)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (Marzo 2007)

"Aftermath introduceva scenari bellici di dimensioni extra large"

WESTWOOD STUDIOS

Il leggendario team di sviluppo venne fondato nel 1985 da Brett Sperry e Louis Castle in un garage di Las Vegas. Per diversi anni collaborarono con alcune delle più blasonate software house dell'epoca (Epyx e SSI) specializzandosi nella conversione dei giochi per i computer a 16-bit. Nel 1998 pubblicarono il primo titolo originale, *Mars Saga* (Commodore 64/128) per Electronic Arts. Nel 1992 la società fu acquistata dalla Virgin Interactive e la notorietà fu raggiunta con la splendida saga *Eye of the Beholder* (i primi due episodi), una serie di GdR basati sull'universo di "Dungeons & Dragons". Nel 1992 fu pubblicato *Dune II*, considerato da tutti il padre degli strategici in tempo reale. Tra i loro più celebri blockbuster segnaliamo la trilogia *Legend of Kyrandia*, i primi due capitoli della serie di GdR *Lands of Lore* e soprattutto la saga *Command & Conquer*. Nell'agosto del 1998 Westwood fu acquistata da Electronic Arts; successivamente parte del team di sviluppo fu spostato in California e lo studio venne rinominato Westwood Pacific (più tardi sarebbe diventato EA Pacific). Nel frattempo molti membri chiave della software house lasciarono la società e nel marzo del 2003 i vertici di EA chiusero definitivamente i Westwood Studios. Il personale fu dirottato nella divisione losangelina del colosso statunitense (EA LA), di cui il buon Louis Castle è uno dei massimi dirigenti. Il 1 aprile 2003 alcuni ex-componenti di Westwood (tra cui lo stesso Brett Sperry) fondarono la software house Petroglyph Games che ci ha regalato finora due RTS basati sull'universo di Guerre Stellari (*Star Wars – L'Impero in Guerra* e la sua espansione *L'Esercito dei Corrotti*) e prossimamente il promettente *Universe at War: Earth Assault*.







Purtroppo l'esperimento *Sole Survivor* non ha avuto troppa fortuna...


La prima espansione di *C&C* aggiungeva un buon numero di missioni ma nessuna nuova unità.

Conquer: Tiberian Sun, il terzo episodio della fortunata saga. Come sempre venne sviluppata una trama complessa, ricca di colpi di scena e narrata attraverso filmati in full motion video, che catapultava il giocatore in un ipotetico 2030 in cui la GDI era impegnata a combattere gli irriducibili rivoluzionari della Confraternita dei NOD (orfani del loro leggendario leader Kane) e a fronteggiare una nuova minaccia causata dagli effetti collaterali generati dallo stesso "Tiberium". Venne così introdotta una nuova fazione di esseri "mutanti", il cui ruolo divenne fondamentale nell'eterno conflitto tra gli schieramenti dei GDI e dei NOD. *Tiberian Sun* presentava molte nuove unità e strutture, tutte perfettamente bilanciate e un'I.A. rinnovata (le truppe acquisivano esperienza dopo

Giochi pubblicati da Westwood

- Battletech: The Crescent Hawk's Inception
- Blade Runner
- Circuit's Edge
- Command & Conquer (dal 1995 al 2002)
- DragonStrike
- Dune II (1992)
- Dune 2000 (1998)
- Emperor: Battle for Dune (2001)
- Earth & Beyond
- Eye of the Beholder I-II
- Lands of Lore I-II
- The Legend of Kyrandia (I, II e III)
- Nox
- Pirates: The Legend of Black Kat
- Young Merlin

MR. KUCAN

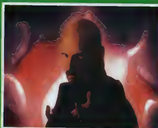


Figura leggendaria e al tempo stesso misteriosa, Kane è il leader incontrastato della Confraternita dei NOD. In più di una circostanza sembrava fosse stato ucciso dalla GDI, ma tutte le volte il "carismatico" pelato era riuscito miracolosamente a salvarsi. Kane è - da sempre - interpretato dall'attore Joseph D. Kucan che ha iniziato a lavorare con Westwood Studios nel lontano 1994. Il signor Kucan ha partecipato a tutte le realizzazioni di *C&C*, tranne *Red Alert 2* e *Generals*. In più di un'occasione è stato lui stesso dirigere i filmati di alcuni episodi della serie. Sempre per i Westwood Studios ha partecipato attivamente anche alla trilogia *The Legend of Kyrandia*, *Lands of Lore II*, *Blade Runner*, *Dune 2000* e *Nox*.



La prima grande rivoluzione grafica nel mondo di *C&C*.

ogni combattimento). Le modalità di costruzione delle strutture e di gestione delle risorse non cambiarono rispetto all'originale *C&C*, mentre a mutare fu l'approccio strategico scelto da Westwood, che favoriva l'utilizzo di tattiche innovative e più frizzanti.
La classica prospettiva bidimensionale del gioco era stata sostituita da una visuale isometrica, capace di far risaltare la superficie tridimensionale dei terreni di *Tiberian Sun*. Le altre novità riguardavano la possibilità di distruggere l'ambiente circostante, l'introduzione di un'illuminazione dinamica (nello specifico erano stati aggiunti degli ottimi effetti di luce colorata) e della gestione delle ombre, nonché l'aggiunta di animazioni delle unità che apparivano in 3D quasi reale.

MOTORE GRAFICO

Tiberium Wars sfrutta una versione potenziata del celebrato motore grafico "SAGE" ("Strategy Action Game Engine"), utilizzato da EA nella produzione di titoli quali *Emperor: Battle for Dune* e *C&C: Renegade*. L'engine è stato successivamente perfezionato e utilizzato per sviluppare titoli quali *C&C: Generals* e, più di recente, per *La Battaglia per la Terra di Mezzo I e II*.



Purtroppo, il primo sparatutto ispirato al mondo di *C&C* è stato un clamoroso flop.

NUOVO MILLENNIO

L'annata 2000 sarà ricordata con estremo piacere dai fan della serie *C&C*. Nel febbraio venne pubblicata da Westwood la prima espansione di *Tiberian Sun*. *Firestorm* (questo era il suo titolo) portava in dote nuove mappe, missioni, unità e una modalità multiplayer potenziata. A incuriosire gli appassionati fu l'introduzione del "World Domination Tour", una specie di "Risiko" giocato via Internet, in cui l'obiettivo era quello di conquistare un continente con la propria fazione, in una campagna che durava parecchi giorni.
Ma il 2000 sarà ricordato soprattutto per la pubblicazione di *Red Alert 2*, l'atteso seguito di uno dei più riusciti RTS di Westwood. E questa volta la trama si annunciava davvero esplosiva: l'armata rossa aveva invaso gli Stati Uniti e gli Alleati erano chiamati – ancora una volta – a respingere le mire espansioniste dei sovietici. Per *Red Alert 2*, Westwood aveva confezionato una nuova fiammante interfaccia grafica, con nuovi comandi per la gestione delle truppe e una barra di controllo per tenere sott'occhio la produzione industriale e per impartire velocemente gli ordini ai propri uomini. Le novità non si fermavano qui: l'I.A. era stata adeguatamente potenziata (soprattutto nella fase difensiva), mentre lo sviluppo delle unità (vedi acquisizione dell'esperienza) era stato velocizzato.



In *Renegade* era possibile utilizzare diversi mezzi.

SAGA MULTIFORMATO

Diversi episodi della serie creata da Westwood per PC sono apparsi anche su altre piattaforme videoludiche quali Nintendo 64, Sega Saturn, PlayStation, PSP e recentemente su Xbox 360 (con l'ultimo *Tiberium Wars* e prossimamente con l'espansione *Kane's Wrath*). Sono stati pubblicati diversi episodi anche per Macintosh, il primo *C&C* fu convertito da Blizzard!



Le due campagne disponibili (Alleati e Unione Sovietica) presentavano missioni piuttosto varie e ben costruite; sul fronte multiplayer Westwood aveva puntato forte sul gioco online e tra le modalità implementate si segnalava l'ottimo "World Domination Tour", già visto in *Tiberian Sun*. Per quanto riguarda il comparto estetico, i ragazzi di Westwood riproposero lo stile grafico già collaudato, mentre il sonoro si distingueva per l'elevata qualità degli effetti creati e per una colonna sonora di grande impatto.
A distanza di un anno (nell'ottobre del 2001) venne pubblicata la prima espansione ufficiale per *Red Alert 2* intitolata *Yuri's Revenge*. Il terzo incomodo, il consigliere russo Yuri (un traditore) con il suo esercito è pronto a dominare il mondo soggiogandolo al proprio volere mediante una serie di diabolici macchinari in grado di controllare la mente dei propri avversari. Naturalmente furono introdotte nuove unità e strutture ad hoc, mentre le due campagne giocabili (7 missioni per gli Alleati e 7 per i Sovietici) si rivelarono piuttosto corpose e divertenti da completare. Era possibile giocare con l'esercito di Yuri solo nel multiplayer (in modalità "Schermaglia"), ma purtroppo era evidente un problema di bilanciamento tra i tre schieramenti.


Graficamente il motore SAGE è stato spinto al limite nell'ultimo *Tiberium Wars*.


Gli alieni Scrin sono la grande novità dell'ultimo episodio di *C&C*.


Come sparatutto, l'FPS di Westwood non poteva reggere la concorrenza dei vari *Quake* e compagnia bella.



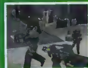

Le superarmi hanno avuto sempre un impatto devastante nell'economia di gioco di *C&C*.

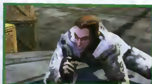
VARIAZIONE SUL TEMA

Dopo aver conquistato il campo degli strategici in tempo reale, nel febbraio del 2002 i ragazzi di Westwood provarono a conquistare il territorio degli sparatutto 3D con l'atteso *C&C Renegade*. Concepito originariamente per PlayStation e affidato a un team esterno, *The Commando Project* (questo era il nome in codice del progetto) fu ripreso dalla stessa Westwood come una sorta di

C&C: Renegade

SVILUPPATORE: Westwood Studios
SISTEMA MINIMO: CPU a 400 MHz, 96 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 700 MB su HD, Lettore CD-ROM 8x, connessione a internet.

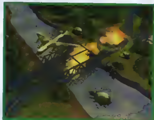




sparatutto in soggettiva ispirato ai vari *Half-Life*, *Rainbow Six*, *Tribes* e compagnia bella, che dettavano legge in quel periodo. Nei panni di un membro dei Commando della GDI, il giocatore doveva portare a termine una serie di missioni segretissime. Per l'occasione era stata sviluppata una campagna per giocatore singolo e un'interessante modalità multiplayer. Nonostante l'originalità del game design, come FPS "puro" *Renegade* non riusciva a competere con l'agguerrita concorrenza, appesantito da un motore grafico poco competitivo e da un'Intelligenza Artificiale deficitaria. Decisamente più ispirata si rivelò la sezione multiplayer.

C&C – THE FIRST DECADE

I fan della serie non possono perdere questa sensazionale raccolta (*Command & Conquer - The First Decade*), pubblicata nella primavera del 2006 da EA e contenente tutti gli episodi e le relative espansioni pubblicate nel corso degli ultimi dieci anni, più un DVD bonus che presenta alcuni video commemorativi. Attenzione, nonostante la patch 1.02 ci sono ancora problemi di compatibilità con i sistemi operativi più recenti). Nel frattempo è stata annunciata la pubblicazione di una nuova edizione intitolata *Command & Conquer Saga*, che comprenderà tutti i 13 i capitoli della serie RTS (compreso l'ultimo *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*).





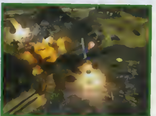
PASSAGGIO DI CONSEGNE

Febbraio 2003: questa data segna il "passaggio di consegne" della serie dallo storico team di sviluppo Westwood a un gruppo interno del colosso Electronic Arts (EA Pacific per la precisione). Con *Command & Conquer: Generals* iniziava una nuova era per lo storico brand.
Rispetto alle precedenti produzioni, il suddetto titolo si distingueva per la trama, l'abolizione del Tiberium e le nuove fazioni introdotte: gli Stati Uniti, la Cina e una fantomatica organizzazione terroristica chiamata Esercito di Liberazione Globale.
Il giocatore vestiva i panni di un generale e ogni schieramento presentava unità, mezzi e potenziamenti peculiari e diversificati, permettendo così lo sviluppo di tattiche di gioco completamente differenti. Una delle grandi novità di questo episodio è la possibilità di sfruttare i micidiali "poteri" dei


L'I.A. di *Tiberium Wars* può essere configurata a proprio piacimento.


L'attacco di Yuri ha colto di sorpresa sia gli Alleati sia i Sovietici.

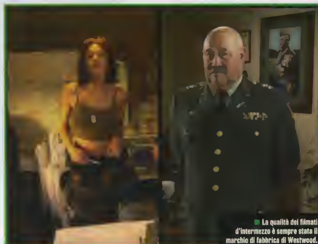




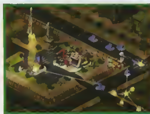
C&C: Generals e Zero Hour

SVILUPPATORE: EA Pacific
SISTEMA MINIMO: CPU a 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,8 GB su HD, Lettore CD-ROM 24x, connessione a internet.




La qualità dei filmati d'intermezzo è sempre stata il marchio di fabbrica di Westwood.





generali, utili per lanciare attacchi letali o per ottenere dei potenziamenti particolari. Ma la grande novità di *Generals* era il passaggio – finalmente! – alla grafica tridimensionale (con elevate richieste hardware per quei tempi): la giocabilità della serie cambiava in modo netto, anche si avvertiva la necessità di un cambiamento ancora più radicale.
Nell'autunno del 2003, a settembre, uscì *Zero Hour*, la prima espansione ufficiale per *Command & Conquer: Generals*. In lotta per il predominio del pianeta c'erano le solite tre fazioni protagoniste del primo episodio (con qualche provvidenziale aggiustamento per quanto riguarda unità, mezzi e strutture) ed EA Pacific aveva preparato tre campagne single player. Il multiplayer si segnalava per l'implementazione della modalità "Sfida Generals", mentre graficamente *Zero Hour* si distingueva rispetto al gioco originale per una maggior fluidità e ottimizzazione.

TRE, IL NUMERO PERFETTO

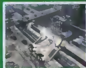
Dopo aver ricevuto qualche critica dai fan per aver snaturato la serie *Commond & Conquer*, EA decise di



ritornare alle origini con l'atteso *Tiberium Wors*. Infatti, il team di sviluppo EA LA ripropose le identiche meccaniche del suo precursore datato 1995, a cui furono aggiunte tre robuste campagne da affrontare (due in contemporanea e una da sbloccare), tre fazioni (ai soliti GDI e NOD erano stati aggiunti gli alieni Scrin), nuove unità/strutture con cui combattere e una trama ben articolata (la minaccia questa volta è rappresentata dal tanto decantato "Tiberium", che emette letali radiazioni in grado di contaminare il pianeta Terra). Le missioni avevano una lista di obiettivi da portare a termine (suddivisi in primari e secondari), mentre gli scontri a fuoco si dimostravano piuttosto frenetici. L'interfaccia era stata semplificata e adeguata allo stile contemporaneo, mentre l'I.A. era stata ridisegnata e nella modalità "Schermaglia" era totalmente configurabile dal giocatore. Il tutto era stato impreziosito da una veste grafica di buona fattura e contraddistinta dalla solita cura maniacale di EA per i più piccoli particolari, da un ottimo comparto sonoro e da filmati "vecchio stile", che vedevano protagonista ancora una volta il cranio pelato del leggendario Kane, a cui sarà dedicata la prima espansione ufficiale di *C&C3*, che verrà pubblicata nel 2008. ***GMCRTS***

C&C: Tiberium Wars

SVILUPPATORE:
EA LA
SISTEMA MINIMO:
CPU a 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB su HD, connessione a Internet.



C&C GOLD

In occasione del dodicesimo anniversario (31 agosto 2007) di *Command & Conquer*, EA ha reso disponibile nella Grande Rete una versione gratuita del primo RTS firmato dai Westwood Studios. L'edizione è stata rinominata *Gold* ed è pienamente compatibile con i sistemi operativi Windows XP e Windows Vista.



RTS SUL WEB

Ottanta pagine speciali dedicate alla strategia in tempo reale non sono poche, ma da sole potrebbero non bastare a sedare la vostra sete di conoscenza. Quindi abbiamo deciso di superare i confini imposti dalla carta per lanciarci nell'esplorazione del World Wide Web, alla scoperta dei siti che meglio trattano l'argomento. Armatevi di mouse e seguiteci nel viaggio!



Con le informazioni e le curiosità presenti nelle pagine precedenti, siamo certi di aver dipinto a colori vivaci il fantastico mondo della strategia in tempo reale. Tuttavia, restiamo consapevoli del fatto che una rivista da sola non potrà mai bastare a esplorare in maniera puntigliosa tutto ciò che concerne gli RTS. Troppi sono i titoli appartenenti a questo genere e tante le serie di riferimento, che da sole potrebbero riempire interi libri. Per questo motivo troviamo giusto fornire ai nostri lettori alcune direzioni per approfondire la conoscenza dei loro giochi preferiti e – perché no? – per entrare in contatto con una comunità che conta su centinaia di migliaia di appassionati

sparsi in ogni angolo del globo. Stiamo ovviamente parlando della Grande Rete di Internet, terreno oltremodo fertile su cui coltivare la propria passione, ma anche punto di partenza, insieme alla rivista che stringete tra le mani, per partire alla scoperta di un universo carico di divertimento.
Prima di addentrarci nei meandri di ciò che fa RTS su Internet, vi vogliamo ricordare che sul nostro sito ufficiale GamesRadar.it, raggiungibile all'indirizzo **http://gamesradar.futuregamer.it**, potete trovare sempre le notizie più aggiornate sul panorama dei videogiochi PC (e non solo), oltre che anteprime e recensioni dei titoli più importanti del momento. Certo, su GamesRadar.it non si parla unicamente di strategia in tempo reale, ma vi possiamo garantire che questo genere, per l'importanza che riveste in ambito PC, è sempre molto presente nelle sue pagine. Quindi non esitate a cliccarci se desiderate farvi un'idea del mondo digitale che vi circonda. Quando poi volete dire la vostra, oppure leggere l'opinione di altri appassionati di videogiochi, fate un salto nel Forum (**http://forum.gamesradar.it**) e sfogliate l'elenco delle numerose discussioni presenti, per trovare l'argomento che più vi aggrada. Ma adesso è giunto il momento di entrare nel vivo della questione...

APPUNTAMENTO SU GAMESRADAR.IT



È il nostro sito ufficiale, quindi ci perdonerete se gli facciamo un po' di "pubblicità". Usiamo le virgolette, perché non è nostra intenzione tessere le lodi dell'operato dei nostri colleghi del Web, ma perché vogliamo più correttamente invitarvi a usare il Forum di Gamesradar.it (**http://forum.gamesradar.it**) per dire la vostra sugli RTS e, se vi va, anche sullo speciale che avete appena finito di leggere. Nel caso siate timidi e preferiate leggere senza scrivere, sappiate comunque che sul sito troverete tutte le informazioni aggiornate sui giochi per PC, RTS ma non solo.

> "GamesRadar offre sempre le notizie più aggiornate sui giochi per PC"

UN CLIC SUL PARADISO

Dopo esserci consultati con i nostri esperti – qui tutti lo siamo, ma c'è sempre chi ne sa più di altri! – abbiamo deciso che un ottimo sito Web da cui partire negli approfondimenti è **www.heavengames.com**. Come è facile intuire, "Giochi del paradiso" è un sito in inglese, e potrebbe risultare ostico per alcuni di noi, ma non ci sono dubbi sul fatto che si tratti di un vero e proprio contenitore di scienza RTS. Quindi vale la pena impegnarsi in uno sforzo di comprensione e lasciarsi catturare dalle sue sezioni specifiche. HeavenGames ha una struttura molto semplice, che poco lascia all'estetica, per concentrarsi unicamente sulla qualità e sulla specificità dei contenuti. Il sito è composto da due sezioni principali, HeavenGames e HeavenSites. La prima racchiude la fondamentale carrellata di news (Daily News per la precisione) e i collegamenti al forum del sito. Molto interessante è anche la Gallery, in cui sono presenti non solo le immagini dei giochi, ma anche gli scatti personali degli utenti.
Passando alla sezione HeavenGames Sites, emerge la vera natura del sito, fatta di notizie e approfondimenti organizzati in base ai titoli di maggiore interesse per il pubblico di videogiocatori. Si tratta in pratica di veri e propri siti Web separati, che trattano in maniera monografica

PAROLA DI ESPERTO

Scegliere il sito di riferimento per la propria passione è anche una questione di gusti, oltre che di necessità, nel caso in cui non si capisca l'inglese. Per quanto riguarda i nostri esperti, le attuali preferenze confluiscono su HeavenGames (**www.heavengames.com**) e sono giustificate più che dalla quantità degli RTS trattati, dalla qualità dei contenuti. Non è il sito migliore su cui andare a caccia di mod e patch, ma se state cercando informazioni di prima mano e di primissima qualità, sappiate che faticherete a scoprire in Internet un sito migliore di questo.





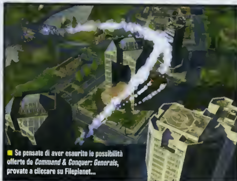


La Battaglia per la Terra di Mezzo II è solo uno dei tanti RTS trattati in maniera approfondita sui siti specializzati.

IL SAPERE!

Una volta c'erano – e a dire il vero ci sono ancora – le grandi enciclopedie cartacee, mentre oggi è molto più pratico e veloce cercare il sapere online, su un sito come Wikipedia (**www.wikipedia.org**). Nelle sue pagine si possono trovare informazioni dettagliate, e anche in italiano, su numerosi RTS.





Se pensate di aver esaurito le possibilità offerte da *Command & Conquer: Generals*, provate a cliccare su Fileplanet...



Per muovere i primi passi nell'universo di *Warcraft* conviene partire da una visita al sito ufficiale di Blizzard Entertainment.

prodotti come *Age of Empires* e, a parte, tutti i suoi episodi successivi e le relative espansioni. Ci sono gli approfondimenti sulla serie *Total War*, su *World in Conflict*, su *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II* e su tutti gli altri principali titoli del panorama RTS. Ogni "sotto-sito" Web è articolato in una miriade si sezioni, alcune dedicate agli aiuti ai giocatori e alle news specifiche, altre al modding e ai download (replay di partite, mappe, ecc.). E poi non manca uno sguardo volto al futuro, nel caso specifico a quello della serie *StarCraft*, al cui attesissimo secondo episodio è dedicata un'ampia serie di notizie e discussioni. Insomma, quello che fa perno sul sito **www.heavengames.com** è indubbiamente uno punto di riferimento per ogni vero appassionato di strategia in tempo reale, che sia in grado di comprendere l'inglese e che non abbia un particolare interesse per *Warcraft*, visto che la storica serie di Blizzard Entertainment qui non viene presa in considerazione.

Gli appassionati di *Warcraft* possono però correre rapidamente ai ripari, partendo dal sito ufficiale di Blizzard Entertainment (**www.blizzard.com**), nella sezione Games del quale sono presenti i più recenti esponenti dei mondi di *Warcraft* e *Starcraft*. A onor del vero, le pagine dedicate ai capitoli meno recenti, come per esempio *Warcraft II: Battle.net Edition*, non sono ricchissime di informazioni, ma nascondono comunque dei link utili ai trucchi, al supporto tecnico e alle eventuali patch.



TUTTI IN COMUNITÀ!

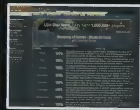
Dopo il breve excursus dedicato a Blizzard, torniamo a sondare la Grande Rete alla ricerca di informazioni ad ampio spettro sugli RTS e ci imbattiamo nell'eccellente RTS Community, all'indirizzo Web **www.rtscommunity.com**. Cari lettori, qui siamo di fronte a un sito megagalattico, con tanto di classifica aggiornata dei migliori RTS del momento e sfera di cristallo orientata sui titoli a venire. Proprio come in HeavenGames, anche in RTS Community possiamo trovare numerosi approfondimenti suddivisi sulla base dei giochi di maggiore importanza "strategica", ma in più ci sono anche alcuni video e, soprattutto, il riassunto delle recensioni di ogni specifico titolo, raccolte dai principali siti dedicati ai videogiochi. Quindi, chi stesse cercando di farsi un'idea di massima sul prossimo RTS a cui dedicarsi, troverà qui tutte le dritte che gli servono, senza dover cliccare troppo in giro per il Web. Per fare un esempio, l'RTS di Relic, *Company of Heroes*, viene esaminato in più di quaranta mini-recensioni, con tanto di voti separati e media generale espressa in percentuale. Per ogni titolo di riferimento non mancano poi link diretti ai siti ufficiali e ai forum di discussione, un'ampia selezione di immagini e un'area appositamente dedicata alla mappe da scaricare.

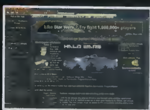
A CACCIA DI FILE

E visto che abbiamo tirato in ballo le "cose" da scaricare, non possiamo certo ignorare l'esistenza di due siti Web, che seppure trasversali, ovvero dedicati a tutti i generi videoludici, sono comunque capaci di elargire grandi soddisfazioni a chi desidera ottenere il massimo dal proprio RTS. Stiamo parlando di File Front (**www.filefront.com**) e Fileplanet (**www.fileplanet.com**). Sul primo siamo per esempio andati a pescare tutto il necessario per espandere il divertimento insito in *Command & Conquer III: Tiberium Wars*, accedendo a una selezione pressoché inesauribile di mappe, mod, patch e tool di vario genere, tra cui anche l'immancabile SDK per modificare a proprio piacimento il gioco. Su Fileplanet, invece, dopo la registrazione a pagamento, abbiamo usato come "cavia" *Command & Conquer: Generals* e ci siamo ritrovati sommersi di materiale aggiuntivo e demo. A conti fatti, ci pare corretto affermare che i due siti si equivalgono in termini di materiale scaricabile

TUTTO E SUBITO

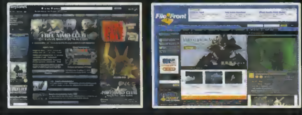
Arriva per tutti il momento in cui bisogna operare delle scelte. Decidere, per esempio, su quale nuovo gioco di strategia in tempo reale investire i propri sudati risparmi. La prima cosa da fare è, ovviamente, leggere con attenzione lo speciale, ma se sono i meri voti e giudizi ciò che si desidera, nulla funziona meglio di RTS Community. Nei numerosi canali del sito **www.rtscommunity.com** troverete, tra le numerose e ottime informazioni, anche l'elenco dei voti che i diversi RTS hanno ottenuto sui principali siti dedicati ai videogiochi.





MAGAZZINI SEMPRE APERTI

È un po' come andare in un supermercato pieno zeppo di accessori per i videogiochi, con la differenza che non serve uscire di casa, perché succede tutto su Internet. I siti da tenere in primaria considerazione quando si cercano mod, patch, mappe e utility per i propri RTS preferiti sono File Front (**www.filefront.com**) e Fileplanet (**www.fileplanet.com**). Quest'ultimo brilla per la tempestività con cui raccoglie il materiale disponibile in Rete, ma richiede una registrazione a partire da 6,95 dollari al mese. La cifra scende se si opta per l'abbonamento trimestrale o, ancora meglio, per quello annuale.



relativo agli RTS, ma non vi nascondiamo di nutrire una certa preferenza per Fileplanet, che risulta molto spesso più veloce nell'esplorazione delle pagine e più comprensibile nella presentazione grafica. Insomma, diciamo pure che è organizzato meglio e che è più facile trovarci quello che si sta cercando.

IL SERIO E IL FACETO

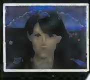
Per chiudere questa panoramica dedicata alla strategia in tempo reale su Internet, prendiamo in considerazione due realtà diametralmente opposte, ma al contempo accomunate da una crescita esponenziale in fatto di diffusione tra gli utenti della Grande Rete. Il primo sito è Wikipedia (**www.wikipedia.org**) e la sua importanza è nota a tutti. Comunque, nel caso in cui a qualcuno fosse sfuggita, segnaliamo il fatto che se si digita "strategia in tempo reale" come stringa di ricerca nel celebre motore di ricerca Google, il primo link a figurare nella pagina dei risultati è proprio quello che porta alle pagine di Wikipedia. Il materiale informativo è interessante e, elemento da non trascurare, è disponibile anche in lingua italiana. Volendo scendere nei dettagli di uno specifico gioco, si scopre che anche un titolo non di primissima fascia, come *Stronghold: Crusader* di Firefly Studios, riceve sull'enciclopedia online un trattamento di tutto rispetto, con tanto di descrizione dei personaggi principali. Certo, la mole di informazioni non è all'altezza di quella reperibile nei siti specializzati di RTS, ma come contenitore di dati (in italiano), Wikipedia merita tutto la nostra stima. Fin qui l'aspetto serio... e il faceto? Per le "cose" divertenti bisogna cambiare radicalmente punto di riferimento e puntare su un altro nome importante

"In *Bloopers Command and Conquer - Tiberium Wars* si assiste agli errori degli attori nelle scene del videogioco"

di Internet: YouTube (**www.youtube.com**). Sul famoso sito di filmati è per esempio presente un video intitolato semplicemente "Warcraft: Orcs & Humans (1994)", della durata di 9 minuti e mezzo, nel quale si può assistere a un pezzo di partita del vecchio capolavoro di Blizzard. Poi, per passare dalle lacrime di nostalgia a quelle delle risate, basta cercare il filmato "Bloopers Command and Conquer - Tiberium Wars" e osservare gli errori compiuti dagli attori durante le riprese delle scene di intermezzo, con tanto di Jennifer Morrison (Kirce James nel gioco e Dottoressa Allison nella serie TV "Dr. House") che dice la sua sul Tiberium e si "impapera" nel ruolo di Ufficiale della Global Defence Initiative. Non è proprio come guardare un film comico, ma per un appassionato della serie ha certamente un perché. Il nostro viaggio nel mondo degli RTS termina qui, ma non prima di aver messo da parte i mouse e le tastiere per accompagnarvi alla scoperta dei Wargame, quei giochi per "bambini grandi", che il nostro prode Paolo Paglianti descrive con malcelato affetto nel prossimo articolo. Girate pagina e lasciatevi catturare dalla passione! ***GMCRTS***

CHIAMATE IL DOTTORE

Già, è proprio lei, la stessa Jennifer Morrison che nella serie TV "Dr. House" interpreta la Dottoressa Allison. In *Command & Conquer III: Tiberium Wars*, invece, veste la divisa dell'ufficiale della GDI, Kirce James. Nel gioco ha una certa autorità, ma basta assistere su YouTube alle papere in cui è incappata durante le riprese delle sequenze di intermezzo, per vederla con occhi diversi.





Sul sito RTS Community sono presenti i voti raccolti in giro per il Web da tantissimi RTS, tra cui l'eccezionale *Company of Heroes*.



WARGAME DA TAVOLO

Normalmente, chi gioca agli RTS e in generale agli strategici su PC, apprezza molto anche i wargame da tavolo, quei giochi in cui è possibile incontrarsi con degli amici e divertirsi per un pomeriggio, per una serata o anche un week-end, combattendo battaglie tra romani e cartaginesi, oppure elfi dello spazio e truppe del caos. Ce ne parla **Paolo Paglianti**.



Sebbene "wargame" sia sinonimo di "gioco a turni", alcuni titoll, in particolare dei boardgame (ovvero, dei giochi "da tavolo" con pedine di cartone piuttosto che miniature vere e proprie) usano una meccanica "quasi da RTS". Ne sono un esempio il famosissimo "Blue Max", un board game sui duelli aerei durante la Prima Guerra Mondiale, oppure "Wooden Ship and Iron Men", che invece riproduce per gioco gli scontri navali del XVIII secolo. In questi giochi, ogni mossa viene "scritta" da entrambi i giocatori su un foglietto, o mediante una combinazione di carte. Dopodiché, le "mosse" vengono svelate contemporaneamente, e questo rende i duelli aerei o le battaglie navali molto più imprevedibili – e divertenti, aggiungiamo noi! La stragrande maggioranza dei wargame, però, è ovviamente strutturata in turni, per dare modo a un giocatore di "fare tutte le mosse", dopodiché "combattere", e via dicendo. Ciò non deve spaventare chi non apprezza i turni su PC: un conto è giocare contro il PC, un conto contro un amico in carne e ossa. C'è ben poco di noioso in un wargame da tavolo, a patto che amiate la strategia! Quindi, se vi piacciono gli RTS, e apprezzate una buona partita a scacchi ogni tanto, non perdete l'occasione di provarci, ce n'è per tutti i gusti!

FEDERAZIONE STORICA



La FIW (Federazione italiana Wargame) da oltre dieci anni cerca di raggruppare tutti i giocatori di wargame storico, e soprattutto di metterli in contatto fra di loro. Se vi stuzzica l'idea di "giocare alla guerra", puntate il vostro navigatore su **www.fiw.it** oppure mandate una mail a **fiw@gmail.com** per scoprire il club più vicino a voi.

COME SI GIOCA

Giocare a un wargame è molto semplice. Per prima cosa, dovete scegliere a che tipo di gioco volete giocare. Esistono regolamenti per il fantasy, per la fantascienza e – ovviamente – per ogni periodo storico, da quelli più noti, come le battaglie dell'Impero Romano, a scontri poco noti al grande pubblico, come Isandewhana, le guerre coloniali, le guerre ultra moderne, e via dicendo. Davvero, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Una volta scelta l'ambientazione, vi consigliamo per prima cosa di contattare altri giocatori con la stessa passione. Solo dieci anni fa, sarebbe stato un processo simile all'entrare in una loggia segreta o nella Carboneria, con contatti attraverso riviste specializzati e incontri in club fumosi poco scenografici. Oggi la Grande Rete ci aiuta, ed è possibile scoprire questo universo meraviglioso collegandosi tramite Internet alle "community" dei giocatori. Esistono forum di riferimento per i giochi di Games Workshop (**www.forumgwtilea.it/forum**, non è "ufficiale"), di Flames of War (**www.flamesofwar.it**), una lista dei club aderenti alla Federazione



Gli arcieri inglesi della Guerra delle Due Rose si preparano a ricevere una micidiale carica di cavalleria!


Alcuni regolamenti ricreano delle battaglie specifiche, come la Rivolta dei Boxer.

VIDEOGIOCHI DA TAVOLO

Tutti conoscono giochi come *Starcraft* o *Doom*; non tutti, però, sanno che esistono delle versioni "da tavolo" di questi giochi, per le serate con gli amici e senza PC. Si tratta di boardgame ispirati ai capolavori per PC, in cui ritroverete personaggi e razze dei giochi originali, anche se con meccaniche e obiettivi magari diversi. Per avere più informazioni, puntate il vostro browser su **www.stratelibri.it**. Se abitate a Milano o dintorni, un negozio che dispone di questi giochi è Avalon, in via Settembrini, 20.




Il torneo di Milano di DBM/DBMM vede scontrarsi giocatori di mezza Europa.

Italiana Wargame (che ha un sito, **www.flw.it**, e un indirizzo email **flw@gmail.com**). Insomma, basta un buon motore di ricerca, saper cosa cercare, e il gioco è fatto.
Dopodiché, come primo passo, dovrete trovare il regolamento. Alcuni, data la natura "appassionata" di questo hobby, sono addirittura liberamente scaricabili da Internet e gratuiti. Quelli un po' più completi e giocati, invece, devono essere comprati.
La strada più veloce è sempre Internet; altrimenti esistono diversi negozi distribuiti sul territorio nazionale, come Games Academy (**www.gamesacademy.it**), Goblins (**www.goblin-shop.com**), Avalon (**www.stratelibri.it**), o Aquila Imperiale (**www.aquilaimperiale.com**). Se non abitate proprio sopra di loro, è meglio contattarli telefonicamente o via email per assicurarvi che dispongano di quello che cercate.


Il regolamento "Alzo Zero" è stato creato in Italia, e permette di giocare anche con i soldatini in plastica in scala 1/72.

Una volta trovato il regolamento, è bene leggerselo una volta o due, per scoprire le meccaniche di base: ogni regolamento utilizza un sistema diverso, ma scoprirete che – essendo comune l'obiettivo – ovvero simulare un combattimento, spesso i regolamenti hanno punti di contatto e similitudini.
Normalmente, ogni regolamento "spiega" come muovere i propri pezzi: nessuno vorrebbe giocare a un wargame in cui i soldati "volano" (a meno che non abbiano i jetpack di *Rocket Ranger*) da una parte all'altra del tavolo. Il regolamento spiegherà anche come "sparare" e come "combattere in corpo a corpo", che come potrete facilmente intuire è il "fulcro" del sistema. Infine, cosa magari meno scontata, vi spiegherà come reagiscono le truppe a eventi fuori dal normale: un regolamento che non tenga conto della reazione emotiva di un soldato quando il commilitone vicino salta in aria oppure viene afferrato da un demone, non sarebbe di certo valido.
Il passo ulteriore è – tramite la community di cui sopra – assistere a una partita dimostrativa: i giocatori di wargame, sebbene magari in "lotta" (solo dialettica!) tra un regolamento e l'altro (ognuno pensa che il proprio sia il migliore!) sono quasi sempre contentissimi di avere nuovi giocatori nel proprio club, quindi scoprirete che non è affatto difficile assistere a queste partite. Un esempio sul campo pratico chiarirà molti dubbi della prima lettura, e vi dimostrerà che spesso i regolamenti sono più semplici di quanto possano sembrare leggendoli e basta. Alcuni negozi, come quelli di Games Workshop (**it.games-workshop.com**) o di Games Academy (**www.gamesacademy.it**) ospitano delle partite dimostrative ogni settimana. Dopodiché, dovrete acquistare le miniature e dipingerle. Per comprarle, se avete scelto un regolamento come Warhammer o Flames of War, troverete negozi in ogni grande città italiana che le vendono direttamente. Altrimenti, dovrete acquistarle via Internet, soprattutto se avete scelto un regolamento storico come DBM. Tra l'altro, esistono diversi produttori italiani di miniature storiche, come la Mirliton (**www.mirliton.it**) o la Venexia (**www.venexiaminiatures.com**). Tra le altre, segnaliamo la Essex (**www.essexminiatures.co.uk**) che dispone di ogni possibile gamma immaginabile, quelle dettagliatissime della Corvus Belli (**www.corvusbelli.com**) e le splendide, ma costosisissime produzioni della Xyston (**www.xyston.com**).
Esistono poi libri e manuali su come pitturare: tuttavia, vi consigliamo semplicemente di provare e continuare. In poche settimane di applicazione costante, vi scoprirete capaci di realizzare dei pezzi molto buoni, di cui sarete molto soddisfatti voi stessi!



I REGOLAMENTI

Partiamo dal fantasy: forse chi gioca da anni a *Warcraft* non sospetta nemmeno che una certa ispirazione per gli orchi verdi provenga direttamente da Warhammer di Games Workshop, un wargame che esiste dalla fine degli anni '80 e che vede combattere su un tavolo da 1,80 x 1,20 metri due eserciti scelti tra Elfi, nani, uomini-lucertola, orde di non-morti, i mutanti del caos, i giganteschi troll, e via dicendo, senza dimenticarsi, per l'appunto, Impero umano e Orchi verdognoli. Una buona metà dell'hobby è collezionare e dipingere le fantastiche miniature, l'altra giocare contro le migliaia di giocatori italiani. Una variante di Warhammer pensata per combattere battaglie più vaste è Warmaster, che rientra negli "Specialist Game", ovvero i giochi supportati da GW soprattutto via Internet - le miniature potrete acquistare quasi solo via Internet. Un'altra variante del sistema GW è quella del Signore degli Anelli: quando uscirono i tre film di New Line, molti giocatori passarono a questo sistema, che però ora è meno giocato di altri. Un regolamento piuttosto nuovo è il francese Confrontation (**www.confrontation.fr**, in inglese e francese), che propone una vasta gamma di miniature e un sistema basato più sugli eroi che sulle truppe; le miniature costano meno di quelle GW, e sono al tempo stesso stilisticamente molto diverse - vale la pena dare un'occhiata!

Passando alla fantascienza, la "seconda metà" dell'universo di Games Workshop è Warhammer 40.000, dove il numero indica l'anno! In questo futuro davvero senza pace, le razze di Elfi dello Spazio, Orki (che nel futuro hanno la "kappa"), alieni Tirannidi e malefici Neocron si combattono senza sosta e senza quartiere. Un'alternativa è costituita da AT-43: in questo gioco, gli umani combattono - come al solito - contro i malvagi alieni invasori. La differenza è che le miniature sono vendute già pitturate, e quindi basta toglierle dalla scatola per giocare immediatamente. La qualità è davvero buona, soprattutto per le ultime uscite. Il sistema di gioco è molto più semplice rispetto a quello di Warhammer, quindi potrebbe essere un ottimo punto di partenza.

Se amate i videogiochi, poi, potreste trovare interessante sapere che Stratelibri (**www.stratelibri.it**) sta importando in Italia il wargame di *Halo*, che sfrutta il sistema di Heroclix - quello dei Supereroi, per intenderci, in cui le "statistiche" delle miniature sono indicate direttamente sulla basetta, grazie a un sistema rotante.

Passando allo storico, la situazione si complica di molto - e per il giocatore, è solo una fortuna. Esistono letteralmente migliaia di regolamenti, che simulano una specifica battaglia, o persino una parte di una battaglia (Waterloo è probabilmente lo scontro più ricreato e simulato della storia dei wargame), altri che invece abbracciano periodi enormi della storia. Chi vi scrive è un appassionato di DBM (**www.byzant.demon.co.uk** - in inglese), che negli ultimi dieci anni è stato sicuramente il regolamento storico antico più diffuso nel mondo e in Europa. Questo sistema prevede un geniale metodo di controllo delle unità, che simula molto bene la difficoltà di controllo del generale antico. Il sistema è però molto semplice e intuitivo, e si può combattere una battaglia delle dimensioni di Canne in tre ore, divertendosi e senza impazzire consultando migliaia di volte il regolamento.



Al momento, i due creatori del DBM si sono divisi e hanno creato due regolamenti diversi. Il primo è l'erede diretto e si chiama - abbastanza chiaramente - DBMM (**www.dbmm.org.uk**, sempre in inglese). Uscito a settembre, la FIW (la Federazione Italiana Wargame, **www.fiw.it**) ne ha curato l'edizione nella nostra lingua. Il secondo è Fields of Glory (**www.slitherine.com**), che parte da presupposti diversi e più classici. Nel momento in cui scriviamo, si sta ultimando il beta test in previsione di uscire nei negozi a febbraio 2008. Il produttore, peraltro, è una software house inglese, che gli appassionati di wargame conosceranno senz'altro: Slitherine (quella di *Legion Arena*). Il prodotto finale verrà editato dalla prestigiosa Osprey, casa editrice anglosassone famosa in tutto il mondo per I volumi monografici sulla Storia Militare. Il DBM, il DBMM e il FoG permettono tutti e tre di scegliere un esercito e combattere una battaglia dal 3000 a.C. fino a circa il 1500 d.C, quando cioè la polvere da sparo ha iniziato ad avere un peso determinante sui campi di battaglia. Se preferite qualcosa di più semplice a livello introduttivo, il sito italiano Dadi&Piombo (**www.dadiepiombo.com**), che edita ogni mese una rivista dedicata all'argomento e organizza una manifestazione particolarmente importante a novembre a Crema, ospita le regole gratuite di Basic Impetus (**www.dadiepiombo.com/impetus.html**). Se preferite un wargame moderno, non avrete che l'imbarazzo della scelta: i numerosissimi appassionati del "Piccolo Corso" troveranno decine di buoni regolamenti sul Napoleonico, anche se ci sentiamo di consigliarvi Principles of War (**www.principlefwar.com**), che peraltro permette di simulare tutte le guerre dal XVI al XIX secolo, fino a toccare la Grande Guerra. Per la Seconda Guerra Mondiale, che è tra i periodi più apprezzati dai giocatori, i regolamenti aumentano in maniera esponenziale: un gioco veloce e rapido, che per certi versi ricorda Warmaster di GW, è Flames of War (**www.flamesofwar.it** - il gioco è disponibile in italiano), mentre un regolamento, Alzo Zero (**www.alzozero.it**), è addirittura stato realizzato in Italia! ***GMCRTS***



Le miniature in 15 mm della Corvus Belli sono davvero splendide, oltre che molto caratterizzate.